2007年 总第237期

零售5元

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

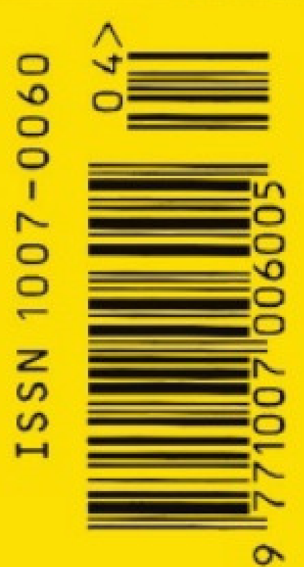
04

中国网游盗号行业研究



真情奉送'07
盛大贺岁游戏
卡一张





ISSN 1007-0060



官方网站：http://www.w2i.com.cn
完美世界
www.w2i.com.cn
国际版
免费到底
1月10日 完美公战
缔造全球网游神话
领土争夺气势如虹，
妹妹新服柔情似水。
百级突破超越自我，
升仙入魔境界如空。
完美时空
PERFECT WORLD
http://www.wanmei.com
北京完美时空网络技术有限公司 公司地址：北京市海淀区上地东路1号华控大厦8层 通讯地址：北京清华大学邮局84-145信箱
邮政编码：100084 公司电话：(010) 58858555 公司传真：(010) 58851012 客服热线：(010) 58858889
完美一卡通
PERFECT CARD


XY2.163.com
大话西游Ⅱ
ONLINE
仙器传说
第八资料片
绝世仙器 锋芒必争
大话最新资料片《仙器传说》震撼出鞘
看杂志
得惊喜
为了答谢广大用户，网易公司特准备了神秘的精美礼品进行抽奖赠送！只需登录：
http://nie.163.com/66
并输入验证码：019，您将有机会获得意外惊喜喔！
網易 NetEase
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
客服电话：020－83918161 客服信箱：gm01a@service.netease.com
传真：020－85546362 客服专区网址：http://xy2.cs.nie.163.com

北通战戟BTP-2118 玩得痛快

国内知名游戏外设厂商北通电子宣布推出一款“战戟BTP-2118”力回馈游戏手柄，上市价格为128元。

战戟BTP-2118最大特色是具有独特的芯片硬编程功能，玩家无需通过复杂的软件设置，直接通过手柄上的设置键便可实现“一键必杀”等实用操作，它是目前市面上唯一一款带有芯片硬件编程功能的游戏手柄。该功能可设置最多4个按键编程功能，能简化游戏操作，给玩家带来最灵活的操作方式。另外可根据游戏情况，设置模拟摇杆灵敏度，在游戏中的操作更精细和快捷。



战戟BTP-2118采用人体工学外观设计，有红色和白色两种外观可供选择

这款产品的外型借鉴了时下流行的PS系列手柄，而十字键的设计构想来自SEGA系列主机器，玩家可充分体验SONY与SEGA的双重享受。两个360度方向类比摇感的质感相当不错，大小适中，定部的凹陷部分符合各种玩家的需要，大拇指按压时的感觉也恰到好处，更可有效防滑，并且具有标准的三段灵敏度。



BTP-2118战戟手柄采用高档工程塑料作为产品的外壳，呈半透明状，两边手握处均使用橡胶材料进行包裹，使得这款产品在使用过程中更加具有质感，橡胶握把上的螺纹设计起到了增加摩擦力的作用，不至于因为手出汗而影响游戏。

北通战戟支持按键硬件编程的芯片，该芯片及其驱动程序均通过微软认证，兼容性及稳定性得到绝对的保证。通过这一功能，玩家可对方向键除外的所有按键进行编辑，格斗游戏中原本繁琐的必杀以及连续技完全可以用一个按键来完成，非常方便快捷。

检验手柄的唯一标准——游戏实测

对于一款手柄来说，其作用就是玩游戏， 所以我选择了《极品飞车9》来进行试玩，下面就是笔者的一些感受。

游戏在震动方面的设计比较真实，除了碰撞外，就连转向也会有震动，而且根据路面情况的不同，震动的幅度也是不一样的。虽然与模拟方向盘感觉不同，但震动的手柄一样也能为你带来不可言说的快感。

Kingmax引领Vista时代内存升级风

随着微软Windows Vista个人版的即将面市，我们迎来了它开启的一个备受瞩目的计算机应用新时代。Windows Vista是微软历史上开发周期最长、耗资最大，同时也是跳票次数最多的一款操作系统产品，同时它也是目前为止最安全、最可靠、界面最美观的操作系统。Vista的问世昭示着计算机硬件变革时代的到来，只有规格更加高级的计算机硬件产品才能与Vista强大的系统支持相匹配，来实现Vista操作系统的价值和优势。

随着计算机操作系统的日益完善和系统不断升级及更新，Vista时代的到来要求内存的升级势在必行，单条1G以上的内存产品才是首选。在DDRII667以极具优势的价格打破了DDRII800高价格的坚冰后，我们发现DDRII667的平民姿态并不能带给我们最完美的升级空间，只有规格高于DDRII667的内存产品才能让升级一步到位，而DDRII800的价格又让我们望而却步……

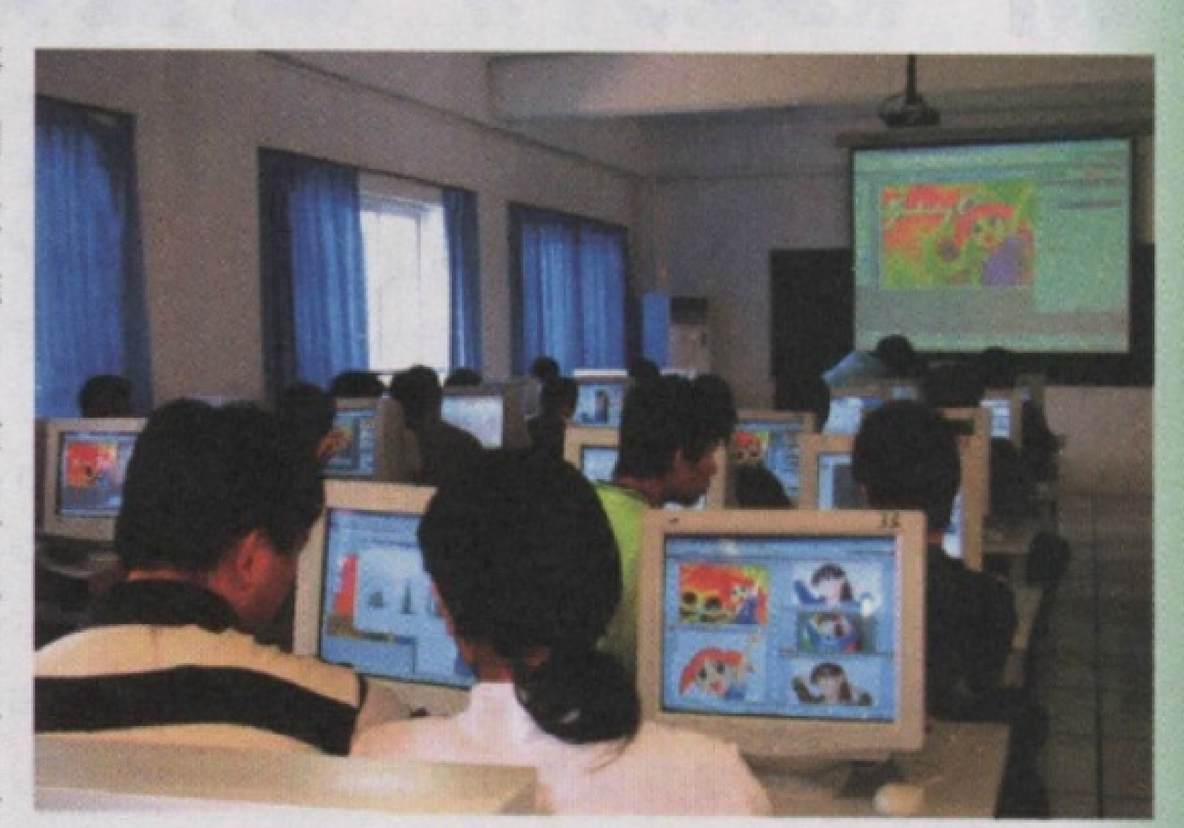
最近国际存储巨头Kingmax为翘首以待内存升级的用户带来了好消息，该公司将于2007年在能够允许的范围内降低旗下DDRII800内存产品的价格，以满足追求一步到位类用户的需求。同时，为满足普通大众类追求性价比的用户要求，将进一步压缩DDRII667内存的利润率，推动该类内存成为市场的主流产品，并逐渐引导市场淘汰不能较好支持Vista操作系统的DDRII533。作为内存行业的领军企业，Kingmax公司的表态为广大用户展示了2007年内存市场的总体方向，也让准备升级内存的用户看到了希望。

作为全球第一家拥有自己封装及测试先进设备的内存模块厂商，Kingmax和上游晶圆供应商的良好合作关系及内存领域独家专利TinyBGA封装技术在内存上的应用，给该公司的产品赋予了强大的技术支持。另外，应用TinyBGA封装技术制成的“关公红心”防伪芯片，可100%防止假冒，无铅量产制程符合目前日益高涨的环保要求，终身质保的服务承诺则让消费者可以放心购买，不必担心产品的质量问题。价格更加平易近人的DDRII内存产品配合Windows Vista这样极尽完美的操作系统，计算机应用新时代的无限可能将会被演绎得日趋规范和完善，相信Vista的极致体验将会令我们更加心潮澎湃。



2007年，游戏影视动画培训迎来“正规军”

——复旦大学CIA游戏影视动画专修班面向全国招生



由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务的迅速发展，三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛，相关人才需求量十分巨大，特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市，三维游戏动画专业人才更是供不应求。但是由于三维游戏动画设计制作需要具备一定的美术基础、扎实的计算机平面、三维应用软件的使用技能及相应的工作岗位实际工作技能，因此靠简单的培训或自修很难掌握上述技能，实际上，这也是复旦大学直属培训机构复旦托业教育培训中心与著名数字动画教育服务商上海CIA数码科技进行合作的原因。在国际化先进的动画游戏教学体系中，复旦CIA的一年全日制教学里安排了普通高校两年多的学时数，教学课时数高达1080学时，现面向全国开办复旦CIA第17期三维游戏影视动画专业研修班，计划于2007年3月22日开学。





该研修班学习地点设在复旦大学邯郸路校区，复旦将提供严格规范的教学管理。课程保持了全日制一年1080学时的高强度，着重培养学生掌握游戏、动画、影视广告片头创意等工作岗位所需要的技术知识和理论，以及网络媒体或平面媒体相关市场工作岗位，针对三维软件课程量大，内容点多的特点，采用模块化分阶段教学，以适应企业岗位要求。

这一年的课程体系中：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共200学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括Photoshop、Painter、AfeterEffect、Premire等，共100学时；第三部分是三维动画专业课程，包括人体解剖、表演艺术、MAYA，3DMax等，共500学时；第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工，游戏动画实训，CG短片毕业制作等，共280学时。4个部分涵盖了同类本科专业的主要课程，由复旦大学CIA组成的强大师资团队负责教授，他们曾担任盛大《传奇》的游戏特效主创，曾参与制作过包括《宝莲灯》《西游记》《少林小子》《我为歌狂》等著名动画片，他们是游戏动画和建筑设计方面的国内权威专家。在他们的引领下，相信潜能会最大程度的被挖掘、重视、唤醒、展示出来。

学成以后，通过考核者将颁发复旦托业教育培训中心结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3DMax国际认证考试。学校也会有专门的就业推荐会，推荐到相关游戏影视动画公司工作，和2000多名CIA同学一样成为游戏动漫行业一名专业人士。

另外，作为专业研修班，复旦CIA不设入学门槛，凡是年满18周岁有兴趣的学生都可以报名，但是由于住宿条件的限制和小班教学的要求，将计划限额开班，报名额满时截止。

咨询热线021-55666099，详细情况可访问网址：www.cia-china.com。P



12期复旦CIA游戏影视动画学员合影

还在单调地打杀？

新《魔界》公会系统给你全新超酷体验

喜欢即时战略类单机游戏的玩家应该会迷恋于战前资源的采集、城镇的建设、军队的生产，大战爆发时被千军万马纵横厮杀的壮观场面所震撼。但请问这些玩家，你可曾想过自己作为单机游戏中的一个角色，在战火纷飞的沙场来亲历战斗？你同样可以采集资源、修建各种市政设施军事设施、招募英雄、生产自己规模庞大的军队，但你再也不是那个置身于战场之外的"神"，你再也无法操纵这一切。相反，你只是一个采集资源的农夫、建设城堡的工匠、训练场上的士兵……创建公会，在基地中升级建筑，从建筑中购买守卫、战车、药剂……用于日后的战争。是不是有似曾相识的感觉？你是否相信这设计出自一款网络游戏之中？现在因为新《魔界》的横空出世，这一切都变成可能，而且请注意，这不是单机游戏，这是网络游戏！你身边的游戏角色再也不是由计算机语言0和1组成的虚拟人物，他们都是同你一样具有鲜活生命的玩家，这就是新《魔界》革命性的、让人叹为观止的公会系统！这里人和游戏之间的互动体现得淋漓尽致，而这仅仅是新《魔界》公会战争中众多独创元素之一而已。


公会战


公会基地

厌倦了单调无聊的普通公会战争？早已失去了冲锋陷阵的激情？新《魔界》给你带来全新的公会战体验，让你找到前所未有的、最真实的军团战争的感觉！公会的基地可修建各种建筑，这些建筑各有功用。会员通过向公会贡献经验值，使公会基地建设和军队生产速度更加迅捷，让要塞更加坚固。在新《魔界》中，公会战争发生在一个副本类型的战场中，攻防双方都在这里战斗。守方以己方的公会基地作为依托进行防御，而攻方则要尽力攻破城堡，摧毁对方在奇迹下的公会之心，还有各种大型战争兵器的加入，比如移动城堡、投石车等。双方集结反复冲杀，你可以想象电影《指环王》中冈多防御战那让人酣畅淋漓、气血翻腾的场面，新《魔界》公会战的场面会更加恢弘，节奏更加激烈。当你所在的公会同敌对公会发生战争时，你之前为公会做出的贡献、你的一切努力都会得到回报，看着前来攻城的敌人受困于你们固若金汤的堡垒下，在你们公会生产出来的NPC守卫的强大火力下伤亡惨重、血流成河……即使你没有冲杀在战场的第一线，一种自豪感也会油然而生。如果你还对战斗充满了热情，而且又是攻城的一方，那么你要尽力突破对手的城堡和对方的第一道NPC防线，成功攻破对手的城墙，突进城内进行巷战。在肃清敌人后，你的目标就是奇迹之下的公会之心，一旦破坏了公会之心，你便取得了战争的胜利。

那胜利又有什么好处呢？每次战败后战败方取消公会正在建造的建筑，如没有正在建造的建筑则降低其等级最高的一座建筑1级，当战败方所有建筑毁坏，没有建筑可降时，公会解散。公会解散！你们消灭了一个规模庞大的公会！在新《魔界》中公会战再也不是鸡肋般的摆设，让玩家食之无味、弃之可惜，你们完全可在全公会人员的共同奋斗下，东征西讨、制霸天下！这会让那些有志于问鼎天下的大公会振奋不已，横扫四方、惟我独尊的感觉确实让人为之心动。赶快召集你的战友，来体验全新超爽的公会战，做君临天下的霸主，新《魔界》期待着你的加入！

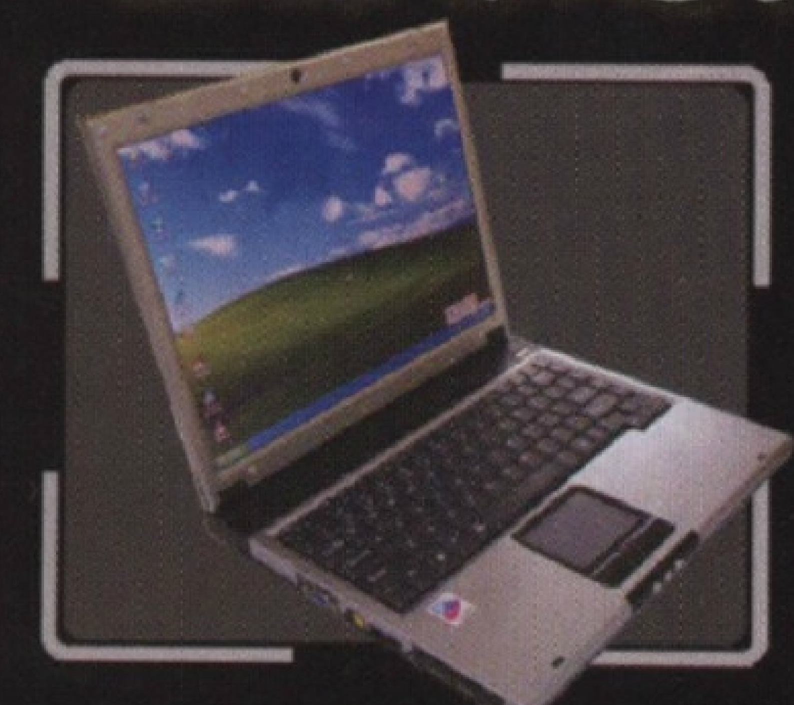


期待那瞬间的感动

档案X

我们不会记得每一天，
但却铭记某个瞬间。
那拿到期盼已久游戏时的欣喜瞬间；
那抽到心仪已久大奖时的感动瞬间；
那看到X档案逐渐丰厚的满足瞬间；
……一切的一切，在2007年，网元网陪您一起分享！

注册激话抽大奖 100%好礼等你拿


高端笔记本电脑


液晶显示器


IDSL掌机

奖品图片以实物为准，此图片仅供参考，本活动最终解释权归中视网元所有。

网元网以提供正版用户更多精彩、超值服务为己任。只要您购买在2007年度网元网出品的游戏产品，除了可以尽情享受游戏乐趣外，还会得到意想不到的惊喜和超值的服务！

每个产品（详见产品外包装标示或网元网主题网站说明）内均附赠精美的X档案收藏卡一张，除了极高的收藏价值外，更可凭借卡上之序列号参加“感动365、百日大抽奖”活动，每天都有神秘大奖等你拿！



更多详情、更多惊喜请关注
网元网：http://www.ccnec.com
咨询热线：(010)51660866-880



《战地2142》即将上市，敬请期待！



《指环王 中土战争2》即将上市，敬请期待！



《模拟人生2 我要开店》即将上市，敬请期待！



《模拟人生2 宠物当家》即将上市，敬请期待！

本广告封面图片仅供参考，以上市产品实际包装为准，本活动最终解释权归北京中视网元娱乐科技有限公司所有。

参与抽奖、中奖查询敬请登陆 http://X.ccnec.com

CONTENTS 目录

2007年第04期 总第237期

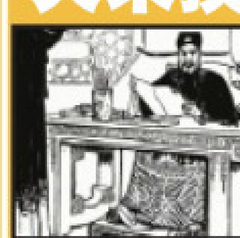
04 2007 本期推荐

新品初评
强力"扣肉"平台
——华硕"玩家国度"主板



无论性能还是功能，华硕"玩家国度"都是目前Intel平台主板中的翘楚……

网络热点
大宋挨踢评书
——包大人智断二马案



毁誉从来不可听，是非终久自分明。一时轻信人言语，自有明人话不平。

锋利的盾
以史为鉴
——谈策略类三国游戏与AI



以"三国志"系列为样本，分析一下策略类三国游戏AI到底该如何制作。

攻城略地
迷城的国度NEXT



这款Falcom历史上最受欢迎的RPG，其中文版无疑是国内RPG迷们的一大福音。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 祁津忆 平龙飞 汤瑛
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年02月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元


NEED FOR SPEED
CARBON
极品飞车 生死卡本谷

编辑部报告

金猪土猪都是年

几天前，一包喜糖大清早就悄悄放到了我的办公桌上。编辑部内又有人新婚大喜了。赶快前去道贺：“……是不是想抱个金猪娃啊？”“2007不是金猪，是土猪……”

我大惊，忙上谷歌查资料。2007年确有金猪，不过那是销售火爆的猪年纪念金条。“金猪说”来源于中国传统的干支纪年法，十二生肖在一甲子中按五行轮回，因此每60年里只有一个“金猪年”。这一年里出生的孩子俗称“金猪娃”，民间传说他们会一生幸福、长命百岁。可惜，上一个金猪年是1971年，下一个则是2031年，2007年仅仅是“土猪”而已。

据报道，一些城市的妇产医院2007年床位告急，医生担心没有足够的医疗资源保障产妇和婴儿的健康……其实“金猪说”没有任何科学依据，只是口彩比较好罢了。要是一心想抱个金猪，最后却发现原来是土猪，那才叫冤哉枉也！

虽然被黑暗在“大硬”2007年01期里抢先爆料，在这里还是要报告大家一条好消息：一本全新的“大众”系列杂志，《大众数码》将在2007年3月前后面世，144页大16开全彩印刷，售价8.5元。“大码”和市面上的数码杂志不同，她完全从生活应用的角度出发，主要部分包括：居家、旅行、工作、娱乐、通讯五大板块，阐述数码产品给现代人生活所带来的全方位影响，希望大家能抢到一本创刊号。

至于我本人，则已离开工作6年的大软，率评测室全体同仁，奋战在“大码”“大硬”的工作岗位上。这次，我们不再隐身了哦！

最后，恭祝所有读者阖家团聚、身体健康、学业进步、事事顺遂、大吉大利、猪年吉祥！

小虫@大众数码
2007年1月16日深夜

下期预告

新品初评：宾得K10D数码单反相机评测
实用软件：你适合升级Vista么？
前线地带：2007大作预览
攻城略地：福尔摩斯——觉醒

★幸运读者获奖名单★

读者回函卡幸运读者

奖品为《大航海Ⅱ》纪念海豚1个及《洋话连篇》软件1套



福建　张盛秋	湖北　王　磊
吉林　蒋明锦	广西　段飞宇
贵州　赵　剑	江苏　谭　翔
湖南　姜雅文	辽宁　秦渊广
河北　姚胜杰	甘肃　安兴光

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《洋话连篇》软件1套



上海 冯志猛	山东 李佳麟
江西 徐城坤	天津 张　伟
江苏 汤　旸	天津 崔岩松
江苏 张　钰	天津 李子禄



（网投地址：www.popsoft.com.cn）

强力“扣肉”平台

——华硕“玩家国度”主板



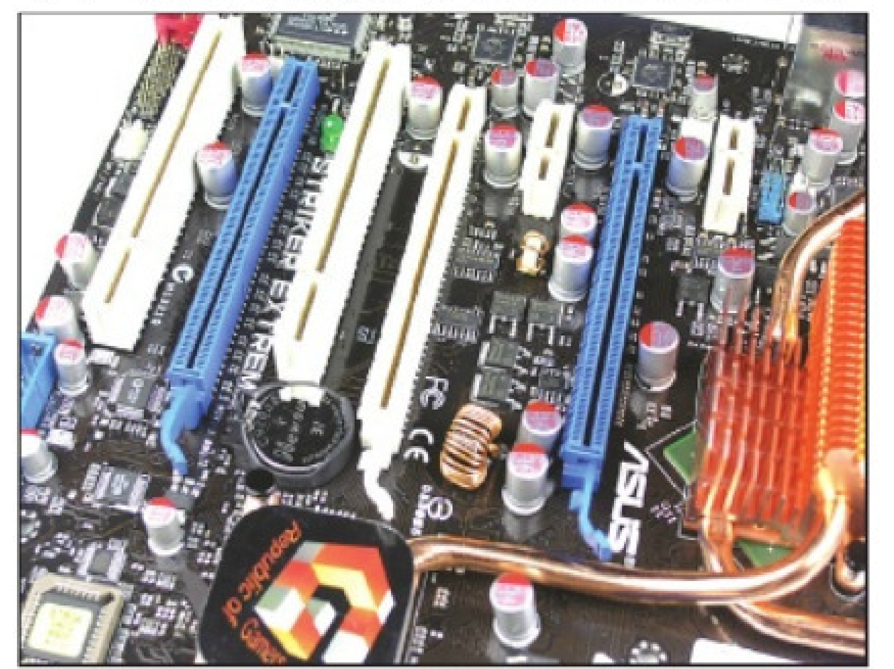
■晶合实验室 魔之左手

厂商：华硕电脑（ASUS）　上市状态：2007年2月前后上市
售价：暂无　咨询电话：800-820-6655
附件：音频扩展附件、说明书、驱动工具光盘、各种连线等
推荐：中端DIY用户、游戏玩家

华硕新近推出的高端Republic of Gamers（玩家国度）系列主板除配置豪华外，还是追逐最新技术的先锋。Striker Extreme是这一系列中最新的成员，也是华硕首款采用nForce 6芯片组的主板。

nForce 6芯片组主要分为nForce 6X0i和nForce 6X0a两大系列，分别针对Intel和AMD平台。而针对不同价位和需求，nForce 6X0i还分为nForce 680i SLI、nForce 650i SLI和nForce 650i Ultra三个版本，其北桥代号为C55，搭配MCP55PXE或MCP51南桥芯片。它们可更好地支持Core 2 Duo和新的4核处理器，并可支持DDR2 1200及1333MHz前端总线等超前技术规格。

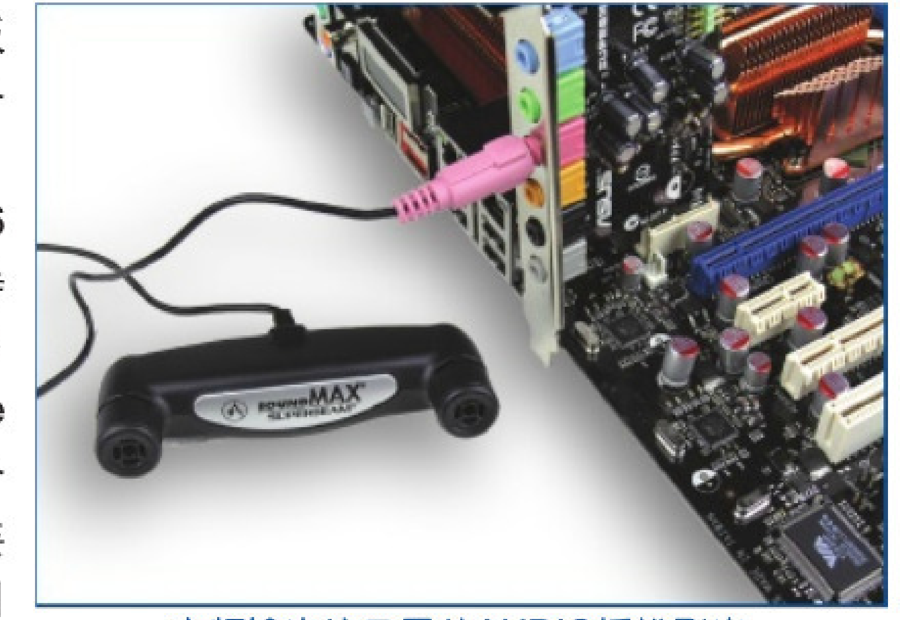
华硕Striker Extreme主板采用最高端的nForce 680i SLI芯片组，提供了第3组PCI-Express x16插槽，用于搭配新兴的物理绘图加速卡，以满足未来各种强大游戏及多任务3D图形运算的需求。



3条PCI-E x16插槽，中间白色的为物理加速卡插槽

主板提供了4条内存槽，支持总容量8GB的DDR2 533/667/800/1200内存；2个PCI和1个PCI-E x1插槽，另外还有3个PCI-E x16插槽。中间的1根PCI-E x16槽在颜色上略有区别，其作用是安装物理加速卡，实际传输速度为PCI-E x8。

其最内侧的扩展插槽为AUDIO扩展卡接口，用于安装其自带的音频接口扩展卡，因为大量功能接口挤占了主板背面位置，因此板载声卡只能通过扩展卡输出。它采用ADI 1988B芯片，支持8声道输出，并提供了光纤SPDIF接口。另外，通过板载VIA6308P芯片提供了2个IEEE 1394接口。



音频输出接口需从AUDIO插槽引出

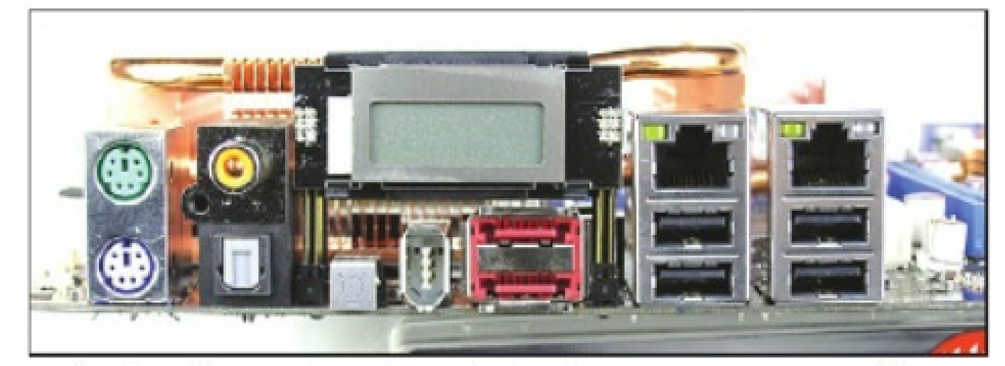
主板提供了1个IDE及6个SATA 3.0Gb/s接口，支持NCQ和Raid 0、1、0+1，另外它通过板载Silicon Image 3132 SATA控制器提供了2个背部的外接SATA 3.0Gb/s接口。由于主板功能丰富，因此它采用了特殊的SATA接口安装方式。



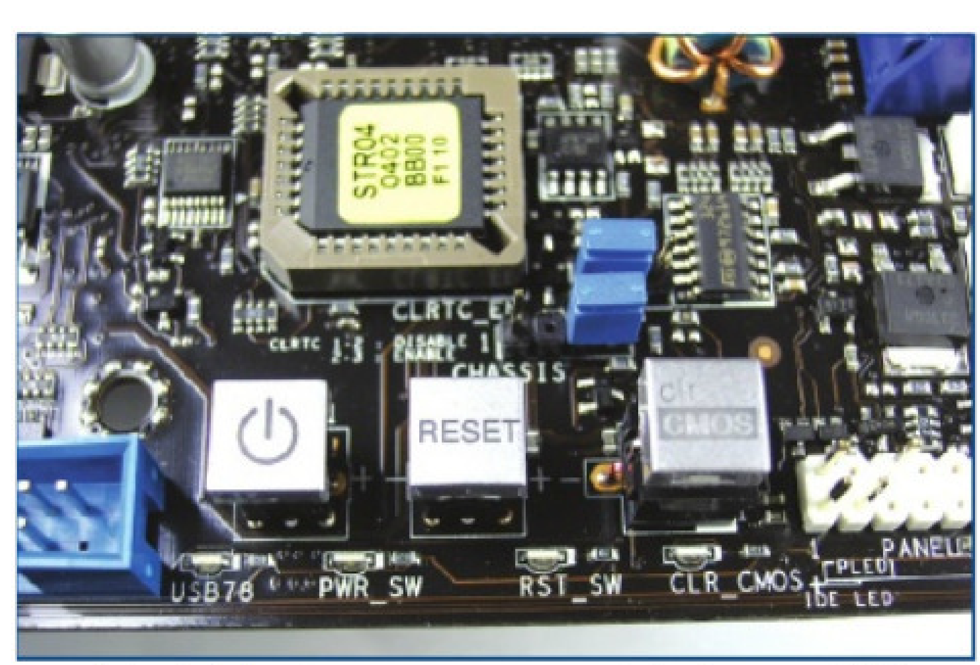
重叠安装在主板侧面的6个SATA接口

Striker Extreme在芯片组和处理器供电电路上安装有铜质散热器，各部分使用热管连接。南桥芯片散热器设计得小而薄，不会影响大型扩展卡的安装。主板采用了8相处理器供电电路，为超频爱好者提供了稳定的供电环境。

为方便DIY用户的安装和调试，Striker Extreme提供了几个常用功能的按键，如电源开关、Reset和清除CMOS按键。另外背部还有一个主板灯开关，它可开启板上各个接口附近的小型LED灯进行照明，方便用户安装设备。主板背部I/O接口还提供了1个LED显示屏，显示启动过程中的错误，帮助用户进行快速判断和修复。



背部接口体现了很多特色功能，如LED显示屏、板载LED灯按钮和外接SATA接口



主板自身提供了Power、Reset和清除CMOS按键

作为一款针对高端玩家的主板，它提供了AI NOS、AI Overclocking等华硕特色功能，并拥有非常丰富的BIOS调节项目，为用户的超频和调整提供了很多细节调节能力，还提供了一些很有用的小附件。



主板散热片小风扇和便于连接机箱接口、指示灯、按键的转接器



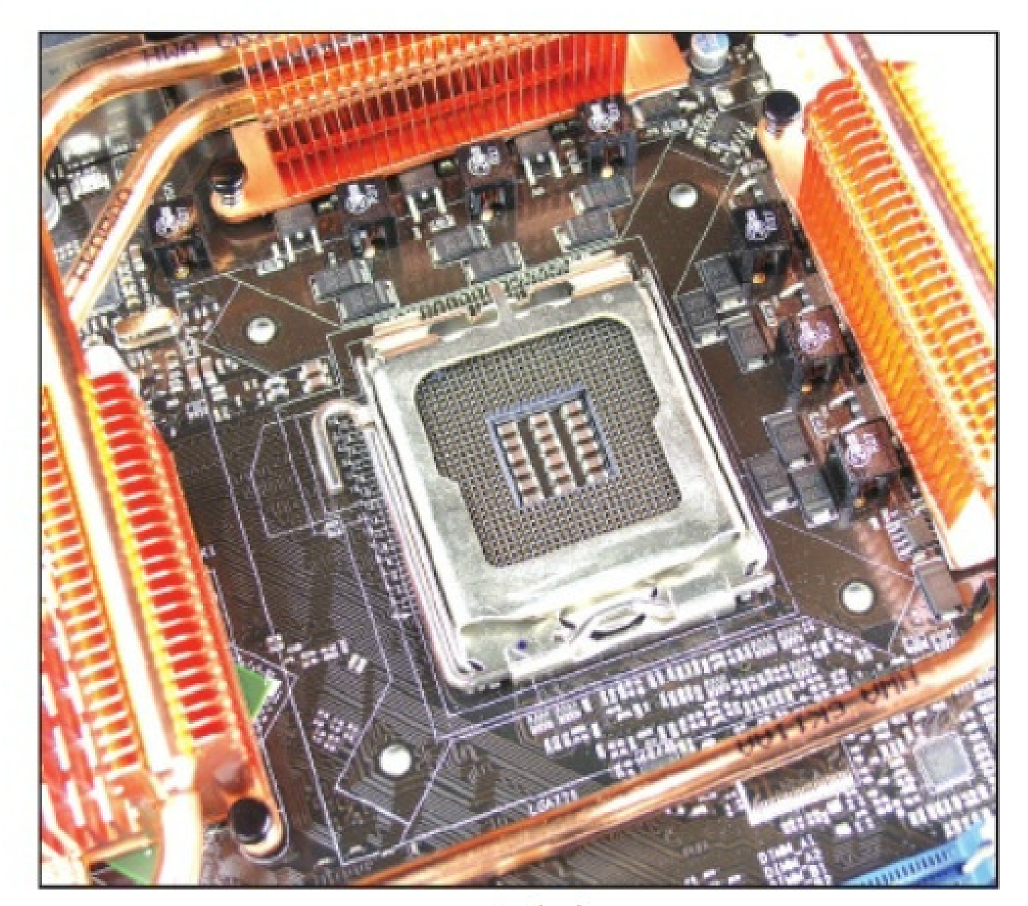
06:30:00
Edifier



Made for
iPod



M铃
MO


CPU供电电路

测试中我们使用英文Windows XP+SP1系统，安装DirectX 9C最新版，采用Core 2 Duo E6800处理器、512MB DDR2 667内存×2、WD1600JS硬盘、讯景GeForce8800 GT显卡，驱动安装NVIDIA nForce 680i芯片组驱动9.63版及显卡驱动97.44版。

测试成绩表

项目/处理器		Core 2 Duo E6800
内存频率		DDR2 667
Sisoft Sandra Pro 2007 SP1	CPU Arithmetic Dhrysone（MIPS）	27 167
	CPU Arithmetic Whestone（MFLOPS）	18 729
	CPU Multi-Media Integer（it/s）	160 818
	CPU Multi-Media Floating（it/s）	87 334
Business Winstone 2004		28.1
Content Creation Winstone 2004		48.7
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	17.781
3DMark 06	总分	8 741
	CPU得分	2 546
3DMark 05 v120	1024×768/32位色	14 981
DOOM3 DEMO1	Low Quality 640×480	207.9
	High Quality 1024×768	209.6
Half-Life 2默认设置 C17场景	640×480	106.91
	1024×768	107.34



无论性能还是功能，华硕“玩家国度”Striker Extreme在目前的Intel平台主板中都是绝对的翘楚之作，特别是对资金非常充足（该主板预计售价会在3000元左右）又很喜欢“折腾”机器的DIY玩家来说，这款发烧级主板有着相当大的吸引力。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

猪年拱一拱
——明基S700无线鼠标

■晶合实验室 壹分

厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市　售价：299元
咨询电话：400-888-0666
附件：样机暂无
推荐：经常带着笔记本电脑出门的用户

常见的笔记本无线鼠标通常是根据普通鼠标的造型进行适当比例的缩小，同时提升背部弧度。但是明基S700却采用了扁平的造型设计，投影面积与名片盒相近，厚度仅为普通名片盒的一半（约13mm），USB接口的无线适配器收藏于底部电池舱左侧，携带更为方便。为了给用户的手掌提供一定的支撑以改善使用感受，S700采用了拱起型上盖结构，用户只需将鼠标两端向中间轻轻推压便可使其背部拱起，并同时打开鼠标的电源，设计可谓独具匠心。


无线适配器可以收纳在产品底部，电池舱盖上印有无线适配器的收取方式

其光学感应元件可提供高达1000dpi的分辨率，在测试中可良好地适应绝大部分物体表面，响应快速准确，高速移动时无丢帧现象。无线适配器的工作频率为27MHz，接入USB接口就可正常使用，一般情况下不需进行配对识别的工作。采用1节7号电池供电，在滚轮处隐藏有低电量指示灯，当电量过低时，会以闪烁的方式提醒用户更换电池。只要同时按下3个键（左、右及滚轮）即可让鼠标进入休眠模式，或者按下拱起的上盖关闭鼠标。



将两端向中间挤压可打开S700的拱起型上盖



S700独特的设计很吸引人，轻薄、小巧的造型为用户减少了携带方面的麻烦。不过其拱起型上盖所能提供的高度对于手掌宽大的用户而言，还稍显不足。





欧美存储领导品牌

温馨暖暖情 岁末好礼大方送

活动期间：1月15日至3月5日



金猪报喜 喜上眉梢

凡於活动期间内至全国各大卖场认明PNY字样，指定购买相关系列商品，即可参加PNY线上“岁末好礼大方送”抽奖活动。有机会获得纯度99.99%千足金质地的猪爸爸、猪妈妈以及可爱小猪仔与各项PNY时尚科技好礼！买越多机会越多喔！

锦上添花 诸福无限

活动期间不论购买任何商品，都可获得PNY年历一份， 所有好运，尽在PNY。

活动详情敬请谘询

PNY中国官方网站：www.pny.com.cn或PNY合作伙伴http://digital.it168.com/



威盘2G



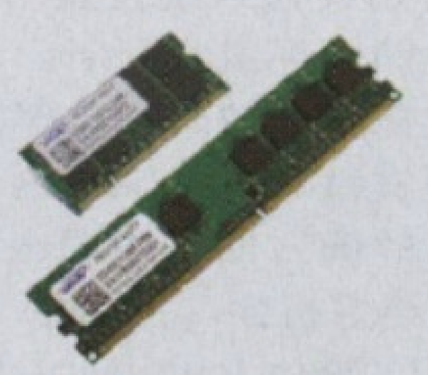
micro SD 4G



mini SD 2G



SDHC 8G


Dram Module

术服务热线：800-830-9243 PNY中国闪存独家代理：深圳创兴威









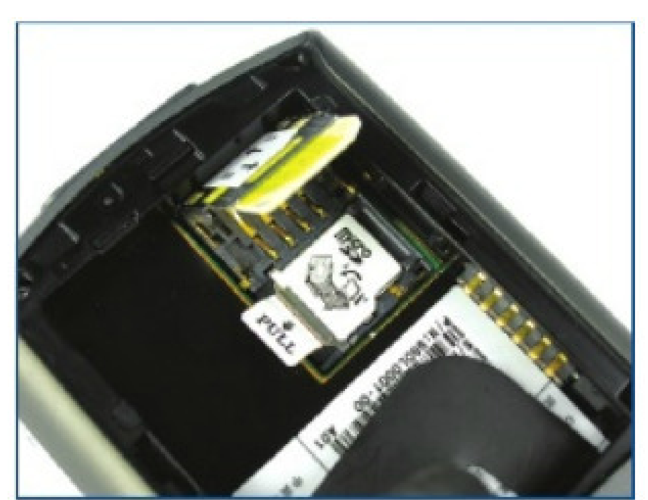


精准定位
——多普达P800智能手机

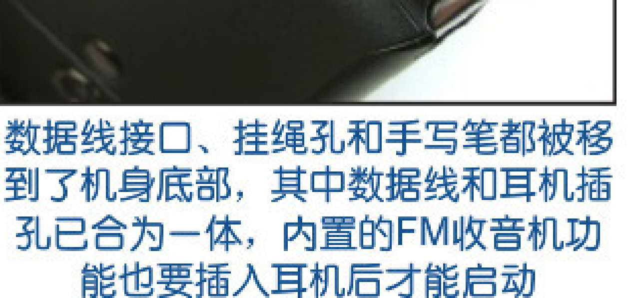
■ 晶合实验室 龙猫（移动版）

P800是多普达第1款内置GPS（全球定位系统）的Pocket PC智能手机。它继承了多普达手机一直以来设计沉稳、做工精细的特点，深灰色磨砂质地的外壳既提供了良好的视觉效果和手感，又免去了可能在机身上留下指纹的尴尬；配合机身侧面点缀得恰到好处的镀铬条，使整个机身线条显得简洁而又不失时尚。其108mm×58mm×16.8mm的机身尺寸，128克的重量在PPC智能手机里绝对是轻量级的。

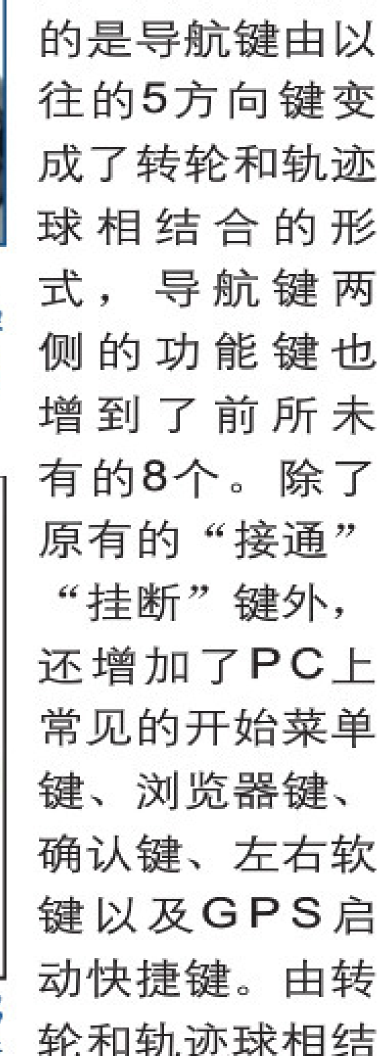
厂商：多普达（Dopod）
上市状态：已上市
售价：7480元
咨询电话：4008-201-668（免费）
附件：样机暂无
推荐：喜爱智能手机的有车一族

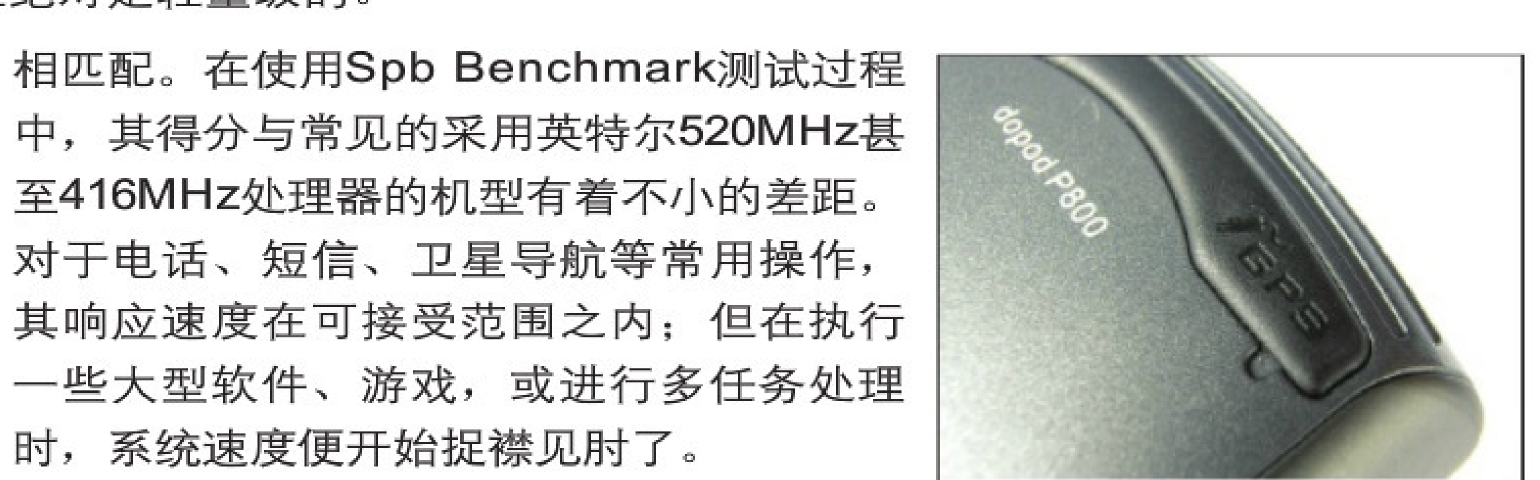


P800使用microSD卡进行扩展，但不支持热插拔。随机附赠一张1GB容量的microSD卡，预装了灵图天行者5.0多普达专业版导航软件



数据线接口、挂绳孔和手写笔都被移到了机身底部，其中数据线和耳机插孔已合为一体，内置的FM收音机功能也要插入耳机后才能启动





GPS模块被集成在机身顶部。这块橡胶下面是GPS天线接口，接上天线后可获得更好的接收效果

其外观设计和多普达以往机型有着明显不同，其中最明显的是导航键由以往的5方向键变成了转轮和轨迹球相结合的形式，导航键两侧的功能键也增到了前所未有的8个。除了原有的“接通”“挂断”键外，还增加了PC上常见的开始菜单键、浏览器键、确认键、左右软键以及GPS启动快捷键。由转轮和轨迹球相结合的导航键，无疑是P800上最有特色的设计之一。在一般情况下，可用转轮和轨迹球上下左右移动光标，按下轨迹球即可确认操作；而如果在系统设置中打开“鼠标模式”，屏幕上即出现鼠标指针，利用轨迹球便可实现选择、拖放、点击等操作。尽管此功能的观赏性远大于实用性，但偶尔在单手操作时的确方便，同时也是一个引来旁人侧目的绝好机会。

P800采用的Windows Mobile 5.0 for PPC Phone操作系统提供了强大的功能和扩展能力，然而遗憾的是，该机却仅配备了主频为200MHz的德州仪器TI OMAP 850 CPU，屏幕也只采用了一块320×240的65 536色QVGA液晶面板，与其高端定位不相匹配。在使用Spb Benchmark测试过程中，其得分与常见的采用英特尔520MHz甚至416MHz处理器的机型有着不小的差距。对于电话、短信、卫星导航等常用操作，其响应速度在可接受范围之内；但在执行一些大型软件、游戏，或进行多任务处理时，系统速度便开始捉襟见肘了。

P800内置了SiRF STAR Ⅲ GPS芯片，预装有灵图天行者5.0多普达专业版导航软件，收录了全国绝大部分地区的城乡、地标性建筑及公路地图，并可实时显示目前所在地、速度、海拔和方向等，对驾车出游有很大帮助。如果在相对空旷且上方没有遮挡物的地带，其搜索卫星的速度非常快，一般在2分钟之内便能完成初始化，并迅速对设定的目的地进行定位、路线规划等操作。行车时软件会以语音提示的方式进行路线指引，一旦偏离也会立刻重新开始计算新路线。在测试过程中，除了出现过一两次无法分辨主路与辅路的情况外，基本都可成功完成导航任务。此外，这款导航软件具备超速提醒功能，一旦速度超过规定时速便会发出语音提醒。但在北京限速80公里/小时的环路上，车速超过60公里/小时便开始提示，看来软件的设定还是属于“保守”型的。



P800附带的灵图导航软件是目前市面上口碑最好的导航软件之一，零售价格不菲

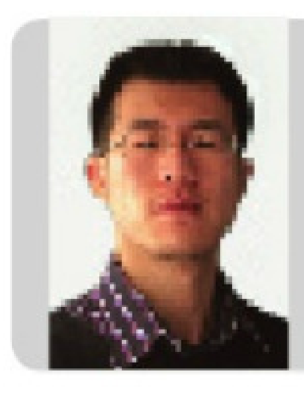


功能繁多的快捷键和机身的灵魂设计——轨迹球和转轮集中在一个区域。快捷键有些偏小，容易误按

参数表

网络频率	GSM/GPRS/EDGE，/900/1800/1900MHz
操作系统	Windows Mobile 5.0 for PPC Phone
处理器	TI OMAP 850（200MHz）
屏幕	2.8英寸240×320像素、65 536色TFT彩色屏幕
摄像头	200万像素CMOS
内存容量	128MB ROM/64MB RAM
扩展功能	microSD（T-Flash）扩展卡
铃声	40和弦，支持MIDI、MP3和WMA格式铃声
电池容量	1200mAh
尺寸	108mm×58mm×16.8mm
重量	128g





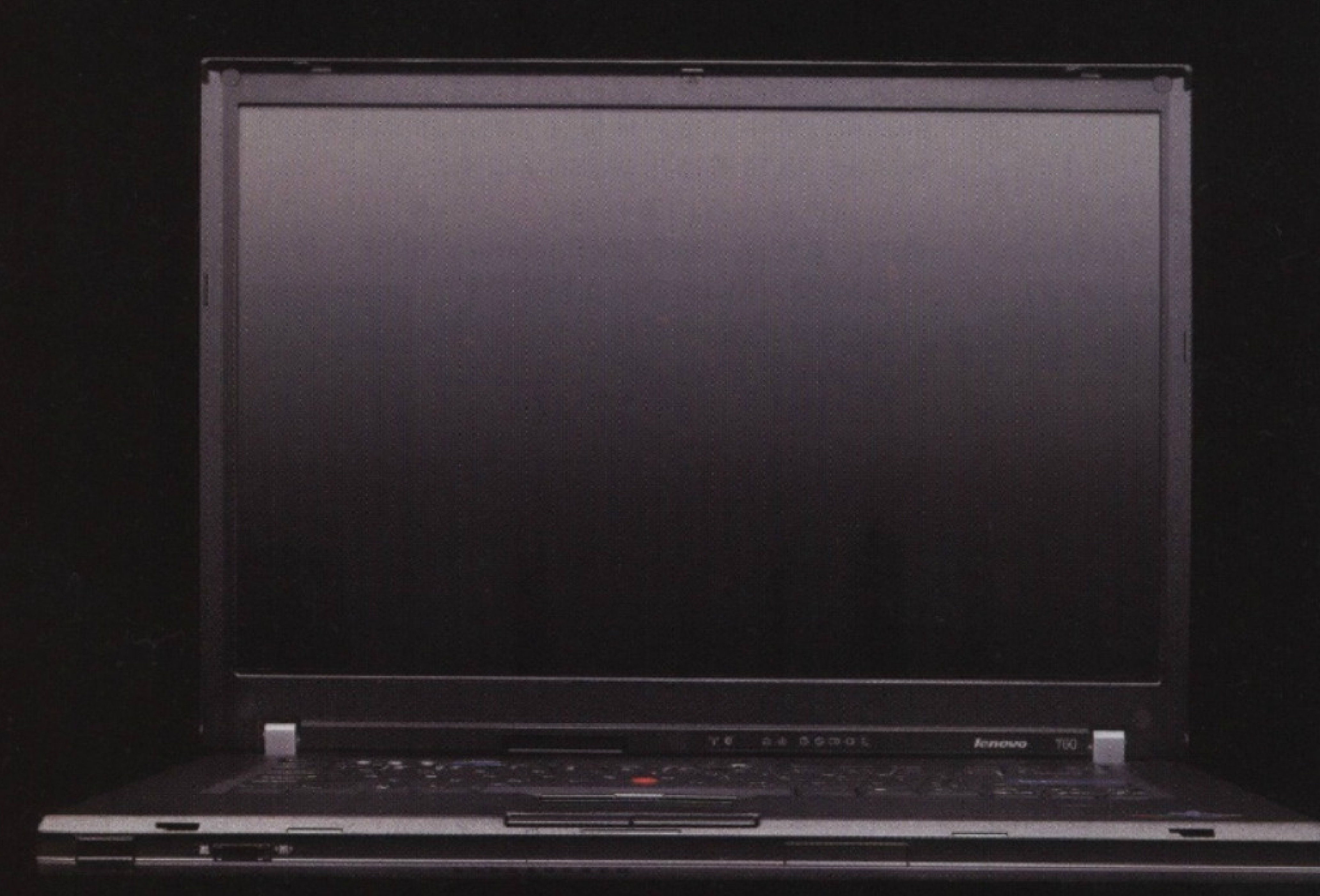
多普达P800功能强大，外形时尚，科技含量十足，转轮和轨迹球舒适的操作手感令人爱不释手。如果CPU能再快点，如果屏幕是VGA的，如果摄像头加入自动对焦功能，如果价格再低点——那它就真的可以用“完美”来形容了。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

hinkPad推荐使用Windows Vista™ Business。





你看待世界的方式，决定了世界看待你的方式。

ThinkPad T60宽屏笔记本让一切尽收眼底。16:9的宽视野，可以更多获取商业资讯；英特尔® 酷睿™ 2双核处理器，使多任务处理性能得到双倍提升。不止于此，集合了ThinkPad家族全部优异基因的宽屏T60，内涵千项创新技术，装备鼎级配置，是性能与便携完美平衡的ThinkPad T系列的突破之作。统观全局，又善于别开生面，这是领导者的特质。现在，与宽屏T60一起，同步拓展新境。

放怀天下 宽屏T60笔记本



宏纳众长： • 镁合金混织碳纤维外壳 • 16:9宽屏幕 • WSXGA+显示屏 • 生物指纹识别技术 • 客户端安全解决方案 • 密码管理软件 • 电池优化设计 • 首创镁制防滚架 • APS硬盘保护技术 • 硬盘减震器 • 硬盘减震导轨 • 硬盘防护罩 • 应急与恢复系统 • 三级散热系统 • 隐形扩展槽 • 超连接双天线设计 • 网络自适应软件

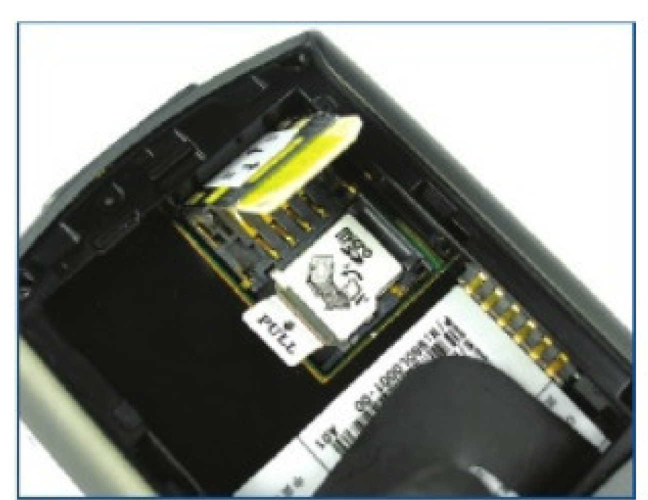
hinkPad T60采用英特尔® 迅驰™ 双核移动计算技术。 800-830-6444转8199或0755-86365444转8199 www.thinkpad.com/cn

精准定位P800
——多普达P800智能手机

■ 晶合实验室 龙猫（移动版）

P800是多普达第1款内置GPS（全球定位系统）的Pocket PC智能手机。它继承了多普达手机一直以来设计沉稳、做工精细的特点，深灰色磨砂质地的外壳既提供了良好的视觉效果和手感，又免去了可能在机身上留下指纹的尴尬；配合机身侧面点缀得恰到好处的镀铬条，使整个机身线条显得简洁而又不失时尚。其108mm×58mm×16.8mm的机身尺寸，128克的重量在PPC智能手机里绝对是轻量级的。

厂商：多普达（Dopod）
上市状态：已上市
售价：7480元
咨询电话：4008-201-668（免费）
附件：样机暂无
推荐：喜爱智能手机的有车一族



P800使用microSD卡进行扩展，但不支持热插拔。随机附赠一张1GB容量的microSD卡，预装了灵图天行者5.0多普达专业版导航软件



数据线接口、挂绳孔和手写笔都被移到了机身底部，其中数据线和耳机插孔已合为一体，内置的FM收音机功能也要插入耳机后才能启动

其外观设计和多普达以往机型有着明显不同，其中最明显的是导航键由以往的5方向键变成了转轮和轨迹球相结合的形式，导航键两侧的功能键也增到了前所未有的8个。除了原有的“接通”“挂断”键外，还增加了PC上常见的开始菜单键、浏览器键、确认键、左右软键以及GPS启动快捷键。由转轮和轨迹球相结合的导航键，无疑是P800上最有特色的设计之一。在一般情况下，可用转轮和轨迹球上下左右移动光标，按下轨迹球即可确认操作；而如果在系统设置中打开“鼠标模式”，屏幕上即出现鼠标指针，利用轨迹球便可实现选择、拖放、点击等操作。尽管此功能的观赏性远大于实用性，但偶尔在单手操作时的确方便，同时也是一个引来旁人侧目的绝好机会。

P800采用的Windows Mobile 5.0 for PPC Phone操作系统提供了强大的功能和扩展能力，然而遗憾的是，该机却仅配备了主频为200MHz的德州仪器TI OMAP 850 CPU，屏幕也只采用了一块320×240的65 536色QVGA液晶面板，与其高端定位不相匹配。在使用Spb Benchmark测试过程中，其得分与常见的采用英特尔520MHz甚至416MHz处理器的机型有着不小的差距。对于电话、短信、卫星导航等常用操作，其响应速度在可接受范围之内；但在执行一些大型软件、游戏，或进行多任务处理时，系统速度便开始捉襟见肘了。

P800内置了SiRF STAR Ⅲ GPS芯片，预装有灵图天行者5.0多普达专业版导航软件，收录了全国绝大部分地区的城乡、地标性建筑及公路地图，并可实时显示目前所在地、速度、海拔和方向等，对驾车出游有很大帮助。如果在相对空旷且上方没有遮挡物的地带，其搜索卫星的速度非常快，一般在2分钟之内便能完成初始化，并迅速对设定的目的地进行定位、路线规划等操作。行车时软件会以语音提示的方式进行路线指引，一旦偏离也会立刻重新开始计算新路线。在测试过程中，除了出现过一两次无法分辨主路与辅路的情况外，基本都可成功完成导航任务。此外，这款导航软件具备超速提醒功能，一旦速度超过规定时速便会发出语音提醒。但在北京限速80公里/小时的环路上，车速超过60公里/小时便开始提示，看来软件的设定还是属于“保守”型的。



GPS模块被集成在机身顶部。这块橡胶下面是GPS天线接口，接上天线后可获得更好的接收效果



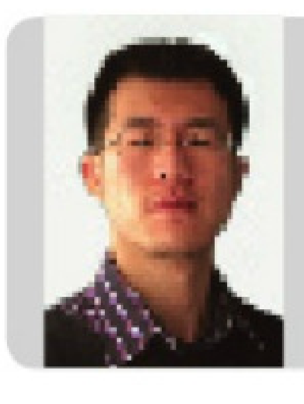
P800附带的灵图导航软件是目前市面上口碑最好的导航软件之一，零售价格不菲



功能繁多的快捷键和机身的灵魂设计——轨迹球和转轮集中在一个区域。快捷键有些偏小，容易误按

参数表	
网络频率	GSM/GPRS/EDGE，/900/1800/1900MHz
操作系统	Windows Mobile 5.0 for PPC Phone
处理器	TI OMAP 850（200MHz）
屏幕	2.8英寸240×320像素、65 536色TFT彩色屏幕
摄像头	200万像素CMOS
内存容量	128MB ROM/64MB RAM
扩展功能	microSD（T-Flash）扩展卡
铃声	40和弦，支持MIDI、MP3和WMA格式铃声
电池容量	1200mAh
尺寸	108mm×58mm×16.8mm
重量	128g





多普达P800功能强大，外形时尚，科技含量十足，转轮和轨迹球舒适的操作手感令人爱不释手。如果CPU能再快点，如果屏幕是VGA的，如果摄像头加入自动对焦功能，如果价格再低点——那它就真的可以用“完美”来形容了。





讯景








NVIDIA全球高级别合作伙伴

XFX讯景显卡引领 GEFORCE 8 新时代

★ Unified Architecture 统一着色架构，达成2倍于前代GPU的效能。

★ 支持DirectX 10 和Shader Model 4.0，提供无与伦比的真实图像和电影级效果

★ Lumenex Engine流明引擎提供令人吃惊的画质和超快帧数的浮点精确度。

★ Quantum量子效果技术提供极高的性能和视觉效果，如爆炸、火光和烟雾等

★ PureVideo HD技术呈现所未有的画面清晰度、流畅的视频播放、准确的色彩和精确的图像缩放。

www.XFX.com.cn

XFX讯景显卡中国地区总代理：广州创嘉实业有限公司　全国客户服务及技术支持：0755-6128 3201　电子信箱：support@xfx.com.cn



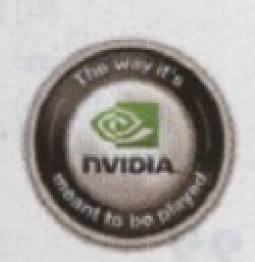



更逼真的照片


更清晰的视频

更炫的游戏

更高的性能



中国网游盗号行业研究

■策划 本刊记者部
■执笔 重庆 刘凌鸿



在那肥沃的田野上

每一个社会现象背后，总有盘根错节的起因和酝酿它的土壤。

2005年，由几家世界权威机构：联合国、世界银行与摩根士丹尼联合发表了一份关于解读中国的数字专题报告，其中第13条原文如下：“13、中国有3000万网络游戏爱好者，因此，中国是世界上进行网络游戏人口最多的国家。”当然，中国人口基数大，从使用手机到安装假牙，我们在各个方面都可以成为“世界上进行某某事人口最多的国家”，这个世界第一并没有什么值得骄傲的地方。

2006年，韩国亚洲网络大会，专务中国网络游戏市场分析研究的日本立命馆大学助教授中村彰宪氏发表了研究文章称：“金钱交易是中国网游最具特色的因素。”

中村认为，“中国市场的真实金钱交易是非常之显著的，……没有人注意到‘真实金钱交易将会破坏游戏的世界观’这样的意见，而只不过是疑惑着，真实金钱交易应该当作和游戏无关的一种生意来处理，还是应该直接由厂商来进行而已。”

“……网络游戏兴旺的背后都离不开真实金钱交易作为背景，可以说已经成为新生的一种商业模式了……这样的一个市场是不同于日本和韩国的，有着其独特性。”

所谓市场经济，就是只要有市场存在，就会有经济活动的产生。中国拥有世界第一的玩家群，而且在这个玩家群当中，竟然是以“金钱交易为最大特色”可以想象，这是一片多么诱人的肥沃田野。在这里，虚拟世界将能够生长出多少真实的财富。

同时，没有法律的地方必然是偷盗者的乐土。我国虚拟财产立法迟迟未能进行，在这片田野上又将会有多少罪恶上演……

——还记得《大腕》里的台词吗？疯人院里一穿长袍睡衣者侃侃而谈：“中国有一千万台VCD机，每台VCD机一年消费五张影碟，每张影碟我们赚两块钱，那就是一亿人民币的大市场啊！”

而现在中国网络游戏玩家有3000万，假设盗号者仅仅从每个玩家手里盗出价值5块钱的虚拟财产，那就是1.5亿人民币！

1.5亿的市场规模是什么概念？这意味着如果有1万人从事该行业，则他们平均每人每年可以收入1 5000元，这还是非常保守的估计。连疯人院住户都能看出，这是一个多么有搞头的行业。

现在，你觉得我们面对的还是“盗号者”吗？——恐怕称之为“盗号行业从业人员”更为合适。



专业化和黑话

那么，你对“盗号”这个行业的理解是怎样的呢？几个邋遢的猥琐青年，在一间烟雾缭绕的屋子里，时不时吼一声：“老子又偷到一个！”然后立马登录上去，把别人的东西转移到自己账号上；存上几个之后，就用自己的账号登录，开始叫卖高级装备。

家里喂猪，过年自己杀来吃了，肥肉拿来熬猪油、瘦肉拿来包饺子——这是农民自产自销的作坊式生产。一个现代化的肉联厂不会这样，他们会有专人去采购活猪、有专门的机械宰杀、有专门的部门销售送货；他们的产品会被下级合作企业收购，一家包饺子，另一家灌香肠。

当然，作坊式生产依然存在，但“盗号行业”已经走得更远。

下面，我们将通过网上一抓一大把的相关广告，来体

验一下盗号行业的专业化程度，并追溯盗号行业完整的产业链条、专业化分工合作的“生产”过程。

广告1

本站木马绝非一般木马，全为专业开发，现在批量提供下载，所有木马100元。
本站木马支持升级，请及时到本站下载最新版本。
本站提供挂马业务，木马定做，网游信封出售。
购买自愿，信誉第一，欢迎联系客服QQ：……

广告2

出售最新征途木马　霸王　梦幻　台湾江湖　wow等网游木马。可定做，测试后付款
网马制作不闪不弹免杀。
免杀下载者（5马并用　后台自动更新　增加HOST功能）　内网感染下载者（能提高3-5倍的收信率）
承接挂马业务（中美韩）24小时结帐
有大量台站销售　诚聘拿站高手　按量付款。群多不回加Q联系　拒绝无聊人士骚扰。

看了这两条广告，你或许已经知道它们是干什么的了，但要完全明白，还必须知道一些“专业术语”：

木马——当然就是盗号的主要工具，通常具有针对性，也就是说一种木马通常对应盗取某一款游戏，因此有“征途木马”“霸王木马”之说。

“不闪不弹免杀”——不闪不弹是指感染木马之后，机器上不会出现弹出报错窗口之类的反应。

而杀毒软件往往都是事后诸葛，通常只能识别在病毒库登记的病毒。如果一个新病毒没有经过一定规模的流行，杀毒软件病毒库往往是没有记录的，自然也就无从杀起。而盗号木马流行规模相当小，连它造成的危害都难以察觉。所以从业人员能够制作出杀毒软件不认识并因此在一段时间内免疫杀毒软件的木马。

“挂马”——木马制作完成之后，还必须放在网上以便感染玩家机器。感染渠道通常是各种放置了木马程序的网页。

有些恶意网站，其本身制作出来的目的就是为了挂各种木马，比如一些免费色情网站、外挂下载网站等。另一些网站是由于安全防范不到位被黑客得到了权限，黑客对网页、论坛进行难以察觉的修改之后，一个原本安全的地方也能成为木马的感染源。



游戏木马网站，相信对很多人都不陌生

这个将木马放置在各种网页、论坛上的过程就被称为“挂马”。

“下载者”——也可算作木马的一种，感染之后它可以在后台运行，自动下载指定的文件并运行。也就是说只要中了一个下载者，不管什么木马都有可能被下载到你的机器里面，而且还自动更新最新版本。广告里所谓“5马并用”就是指下载者程序能够自动下载那5种热门游戏的木马，这可真是——“中1个，顶过去5个”。

“拿站”——顾名思义便是将网站“拿下”。通常是指黑客获得站点修改权限，并且留下后门可供随时获得权限、随时进行修改的行为。一个被“拿下”的站点，显然随时都有可能成为木马的感染源。

再来看一条广告：

广告3

本站属一手信封商，绝非后门信，本站所出售信封无重复号，无错误号，无小号，无空号，如发现可以随时调换。本站信封资源比较紧张，如果需要请及时联系<提供测试>，

韩天堂一　（韩国ID）50元一封50防以上　　韩天堂一　（韩国ID）80元一封60防以上
韩天堂一　（韩国ID）100元一封70防以上　　韩天堂一　（国内ID）70元一封30防以上

<国内信封>
传奇世界　0.5元/封　10级以上　1000<提供测试>
热血传奇　0.5元/封　10级以上　1000<提供测试>
梦幻西游　0.5元/封　10级以上　1000<提供测试>
征途　1.0元/封　10级以上　1000<提供测试>
魔兽世界　1.0元/封　10级以上　1000<提供测试>

“信封”——你是否明白了呢？这个看似平常的词汇，恐怕是距离玩家最近的概念了——就是你的账号信息和密码。

盗号木马通常将盗得的“账号+密码”以邮件的形式发送给盗号者，而几个大面积感染的木马，可能会带来好几个游戏当中成千上万个账号的密码。

这些账号当中，可能有全服第一的高价值号，但绝大多数是没有太大价值的普通号。在登录之前，谁也无法知道各个账号的价值。它们就像没有拆开的信封一样充满了各种可能性，故名。



通过上面的广告我们可以发现，盗号行业已经形成了“制作工具——使用工具生产——批发——零售”一整套专业化分工合作的产业链。下面让我们完整地叙述一次“盗号活动”的流程：

1.制作工具：

这一步主要是编程工作，由技术人员研究市场上的流行游戏，破解其传输、加密的模式等等，编写能够盗取密码，同时免疫杀毒软件的木马。每个木马他们以每次100元左右的价格提供下载；为盗号集团专门制作的木马以及第一批破解游戏的木马，其价格应该更高。

这些技术人员从哪里来？知名院校的高材生？自学成才精通程序处理的黑客？拥有网游经验的程序工作者？

从业者说

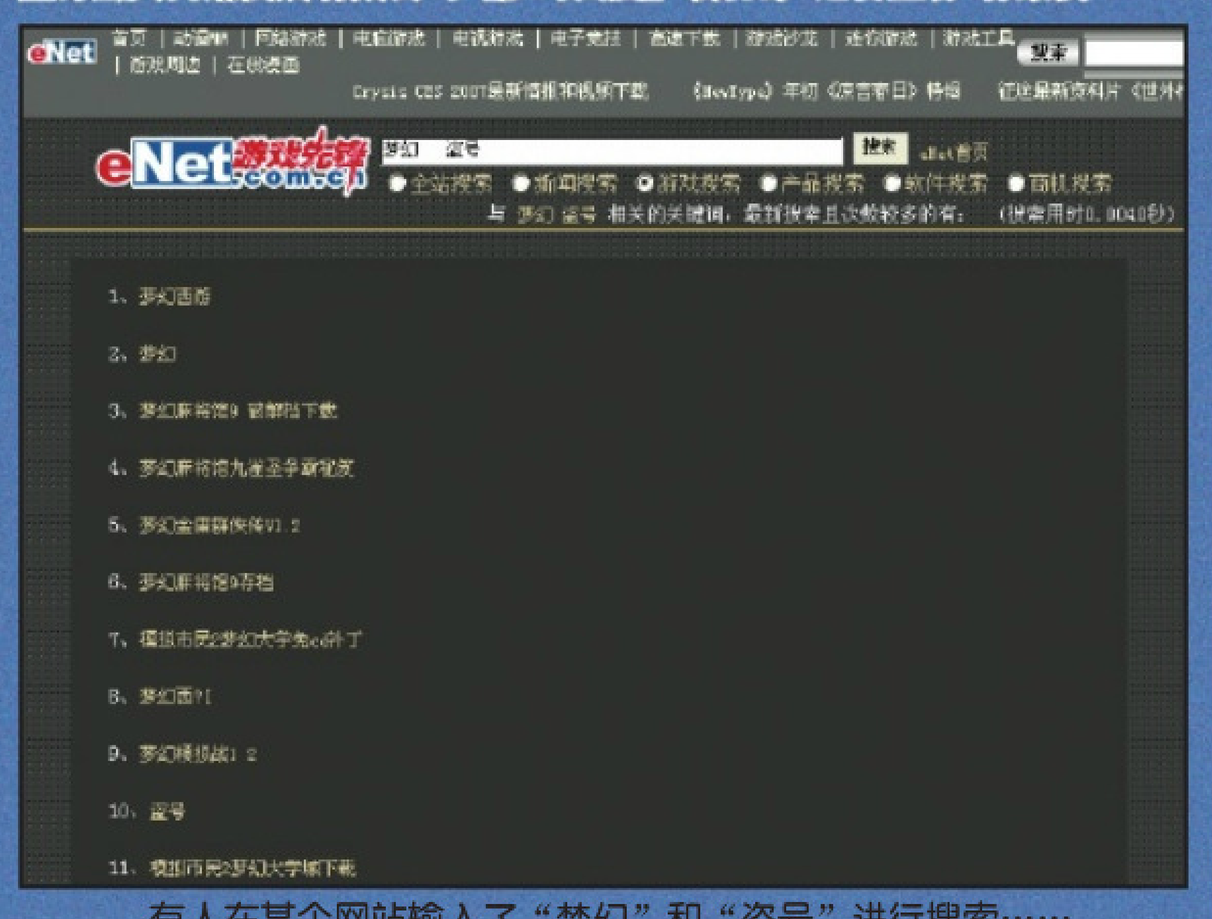
在网络游戏的“盗号”行为中，盗号者不但会将该账号上的所有装备、道具及财富瞬间掠夺一空，更有甚者，还会假冒该账号的拥有者向其游戏内的好友行骗，以“借用”的名义骗取更多的装备。虽然，大多数玩家在账号被盗之后可以通过“密码保护”等客服途径找回被盗的账号，但是，挽回的损失很可能只剩下人物的等级。装备和财富的丢失以及后续的连锁行骗，会给被盗玩家带来物质和精神上的双重打击。

盗号者常用的盗号手段有3种：①将“木马病毒”传播到使用者的电脑，获得密码信息从而盗取账号；②在游戏内冒充管理员（GM）欺骗某某中奖，要求其提供游戏账号和密码；③在游戏内或论坛发布某某领奖页面，“号称”玩家只需登录该网站、输入账号和密码即可领取游戏内的某某奖励。“木马盗号”的方式相对比较有“技术含量”，往往是随着一些外挂软件进行传播。如果玩家的电脑不具备良好的杀毒功能，很容易中招。而后两种盗号形式相对拙劣，但是仍有少部分玩家会受到利益的引诱而不慎中招。

盗号行为对网络游戏市场的影响是非常可怕的：短期内会造成玩家在游戏内的安全感降低，不能全身心地投入到游戏中；同时，盗号者建立“小号”在游戏内刷屏发布盗号页面，被盗号者在游戏内咒骂盗号者等现象也是所有玩家所不愿意看到的。长此以往，网络游戏的环境会遭到严重破坏。如果每个玩家整天都提心吊胆自己会不会被盗号、不敢穿上好装备、猜测身边哪个人想盗自己的号，加上游戏公司要花很大的精力在处理盗号问题上，从而可能分散在游戏建设方面的投入……如此糟糕的游戏感觉只会让更多的人离开游戏，更多的人不敢踏入网络游戏，从而陷入恶性循环，让网络游戏产业失去活力。

不过，目前许多网络游戏公司都已在尽力防止盗号行为：除了会通过各种途径揭露盗号手法提醒玩家注意外，不少公司在硬件方面也下足了工夫并取得了不错的成绩；一些大的游戏公司都推出了自己的防盗号系统。防止盗号是全民的行为，不止是游戏公司要努力，玩家自己也要加强对盗号行为的了解：不要使用游戏外挂，不要贪小便宜轻信一些所谓的中奖信息，在任何时候都不要向任何人透露游戏的账号和密码。

上海盛大网络发展有限公司《梦幻国度》项目部 运营主管 林荣赏



有人在某个网站输入了“梦幻”和“盗号”进行搜索……

甚至是对公司心怀不满的关键程序员？无论是谁，他们显然拥有针对游戏登录程序、网络传输的“专业化技术力量”，是盗号集团不可或缺的抢滩先锋。

2.进行生产：

这一部分人，是“盗号行业”中的“生产者”，也是真正意义上的“盗号者”。他们的主要工作是：购买或编写出各种游戏的木马，将木马挂上自己的色情网站、外挂站等恶意网页，自己动手或花钱请人通过黑客手段取得其他网站、论坛的修改权限并挂上木马。

这部分人的行业优势在于，他们手中往往掌握了一大批可供传播木马的站点，如拥有多个色情网站、外挂站等等；或者他们本身就是“拿站”高手，能够将别人的网页转变成自己的木马传播渠道。

玩家浏览了这些网站后即可感染木马，再登录游戏则账号、密码、ID、角色等级等信息（信封）都被悄无声息地传到这些“生产者”指定的邮箱中。

这又是怎样一群人？相对于编写盗号木马技术的新颖，“拿站”是一个传统的拥有长期发展史的技术门类。如果把编写木马比作撬窃保险柜技术，那么拿站就是伴随着人类文明而发展了千年的扒窃技艺。拥有这种能力的人数量更多，他们可能是从多年前就开始混迹于网络的黑客人士，偶尔也披上红客的皮扮演一下网络中的“民族英雄”。后来攻击民间网络这种事情难度越来越高、社会关注度也越来越低。总有一些黑客会发现，盗号行业给他们



还是在同一个木马网站上，当你点“作废木马”一栏时，杀毒软件报警

提供了一个可以凭那些技术获利的渠道。

至于编制带恶意程序的色情网站当然就更简单了，这也透露出盗号者努力的一个方向：不光要建立起恶意网页，同样重要的是吸引人们去浏览。于是我们在论坛和QQ群里偶尔就会看到这样的东西：某某游戏惊现无敌装备骑上神兽可藐视一切职业、强烈推荐某网有美女图片无数完全免费下载、某某交易网站游戏币大甩卖两块钱能买1亿——无可否认这是一场智商水平的较量，而残酷的事实证明，盗号者是经常成功的。

（除了以上采用规模化生产的方式，还有偶尔出现了“精加工”做法。针对某些游戏中极少数总价可能上万的账号，盗号者会采用人妖化邀请视频聊天之类的办法获得对方的IP地址，然后有可能利用系统漏洞远程传输并启动木马。当然更简单的是“哎呀，视频怎么用不了？这是我的相册你自己去看吧”。这依然是一种经常成功的智商水平较量，由于其规模极小不作行业性探讨。）

在生产这个环节，我们可以想象“生产者”拥有的站点越多，收到的“信封”就会越多。他们会全力入侵各个和游戏有关的不安全网站，而且为了提高盗号效率，盗号者会在恶意网页上同时放置各种热门游戏的木马“N马

齐发”，不管你玩的是哪一款游戏，只要浏览了这些网页就都已落入盗号者的手心。而同样可以想象的是，盗号者会因此收到“各个热门游戏、各个区、各个服务器、各种等级”的账号。一次成功的传播，带回来的信封“数量”可能相当巨大，“质量”也千差万别。

3.批发环节：

如果盗号者面对一两个账号，或许自己就可以适当处理获取最大价值。但面对成千上万个分布在不同游戏的账号，概念就完全不同了。

处在“盗号者”这个链条中的从业者，并没有时间一个一个地登录这些账号查看其价值（你可以想象挨个登录1000个账号需要的时间），就算他们投入大量人力，能够登录各个游戏取出账号里的值钱物品并更改密码等，可要将这些完全分散的虚拟财产转换成人民币，则始终是一个不可能的任务。

缅甸盛产翡翠，而翡翠深藏在石壳之中无法探知。当地的挖石人不把石头打开，而是把石头整个卖出，这样不管石头里面是什么，挖石人都能获得一个平均收益。而石头里面翡翠到底成色如何全看买家自己造化了，这在当地就叫做“赌石”。

类似于此，“盗号者”也挖到了成千上万个价值不明的“信封”，全服第一号和新人小号都有可能。他们的做法同样是选择一个平均价格，将“信封”批发出去，由“零售商”进行一个一个的处理。


盗号者对于玩家而言是场噩梦

那么这种批发到底达到了多大的量？或者说“盗号者”收到的信封数量到底多到什么概念？我们可以参考上面“广告3”中写的——魔兽世界 1.0元/封 10级以上 1000<提供测试>——这意味着“盗号者”要求“零售商”每笔交易至少购买1000个账号，每个账号只要1元。而且他们提供测试，能够保证1000个账号都能够打开而且都在10级以上。

乖乖，一个WoW普通服务器同时在线人数也就2000左右，可是在盗号者手中，交易的底数就上千——这一笔交易就是整整半个服务器的规模。

另外，我们还可以想象，这样的交易并不是瞬间完成的。盗号者存够1000个账号，这些账号找到零售商、零售商验货、付款、登录游戏取货，这整个流程或许将持续几周或者几个月。而“零售商”买到账号之后，对价值较低的还有可能采取“放养”政策，根本不修改你的密码。这一切意味着什么？

高科技犯罪可不是这样的……

——也许你昨天才登录了游戏，还庆幸着你的账号没有落入盗号者的魔掌。但就在你看这篇文章的这一刻，你以为万无一失的密码或许正和上千个“信封”一起，早已进入了被倒卖的流程……



2006年二季度，《梦幻西游》就有452组服务器；《魔兽世界》六大区每区40台服务器，加上新开的七区总共153台服务器。

从前文的产业链描述我们可以发现，零售商购买的上千个“信封”显然会随机分布在所有服务器中而且无法跨服交易。也就是说，要经营《梦》的零售，你必须在452台服务器中都有人物摆摊；要经营WoW的零售，你必须在153台服的两个阵营中各有一个人物，至少306个。

这还只是销售部分，前期购买的“信封”要用人手一个个登录上去，修改密码、查看物品价值、邮寄钱币道具、不能寄出的当场卖掉……1000个信封，至少要如此操作1000次。

那么现在，以千为单位的人物管理，而且是包括改密码、销售、邮寄、跑拍卖行收信等等行为的复杂管理，一个作坊式的工作间能完成吗？

这就是数字的魔力。如果说盗号行业在“零售”前一步为止，还可以由少数精锐的“几个人”来进行的话，这最后一步的“规模”却决定了整个“盗号行业”必须走上规模化专业化的道路……



到这一步，盗号产业已经形成了，但整个产业链条还是不完整的。你可以发现，直到“批发”这个环节，整个产业都没有“现金流入”。但事实上盗号者必须用现金购买木马偷回账号，账号进入批发市场，“零售商”又必须用现金大量买入账号……整个盗号行业能够处理的始终都是“虚拟财产”，他们本身并没有将“虚拟财产”变成人民币的魔力。那么中间流动的这些现金从哪里来？或者说，究竟是谁养活了整个盗号行业？

万物生长靠太阳。不管是稀世珍品装备也好、数以亿计的游戏货币也罢，如果不能变成现金，那他们就一文不值——庞大的盗号行业，魔高一丈的黑金帝国，全然建立在仅有的一个基础之上——“能够卖钱”。

看到这里你早已明白了——能够让虚拟财产变成金光闪闪现金、真正支撑起15 000万市场规模、养活了上万名盗号行业从业人员、真正费尽心血培育起盗号行业的——不是火星来客，也不是天顶星人，而只能是——购买虚拟财产的玩家自己。

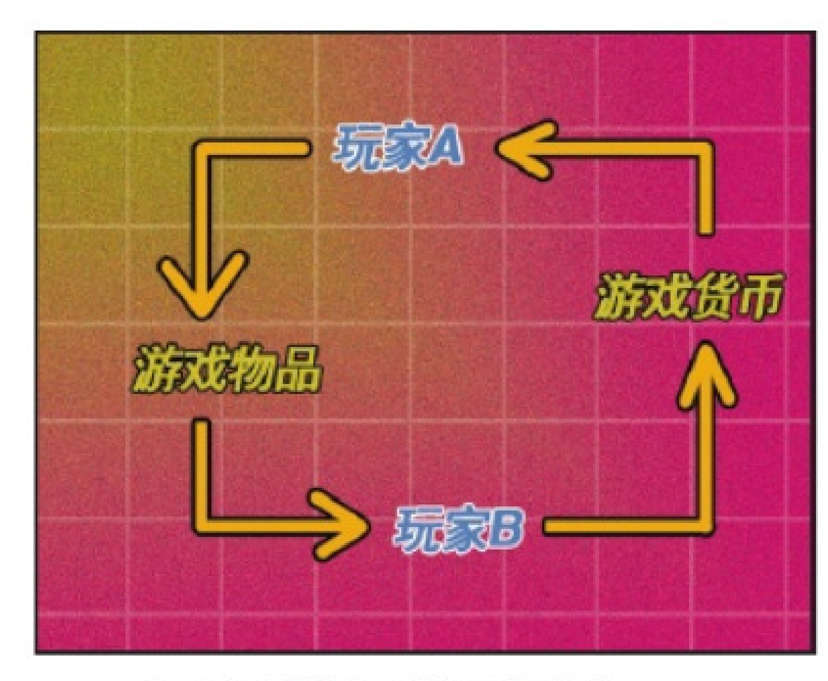


我们可以轻易论证是玩家养活着整个盗号行业，但仅仅有需求、有市场、有玩家还是不够的。盗号行业的“生产力”水平，和“虚拟物品的可交易性”息息相关。其交易效率直接决定着这个行业单位时间能够实现的收益多少，而“收益能力”又决定着盗号行业自身的规模。

我们这里提出了一个能够影响行业规模的“虚拟物品交易效率”问题，它在发展过程中大致经历了这样几种模式：

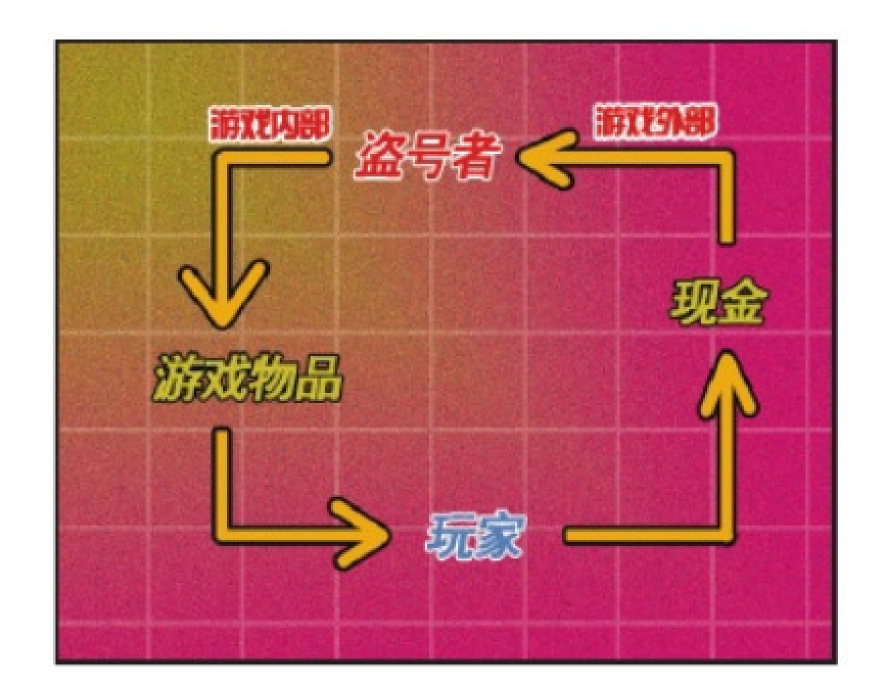
1.无盗号的常规模式

在游戏内部，玩家之间的物品交易由游戏货币做中间等价物，由游戏内置的交易系统辅助，非常方便快捷。其模式可以表示为：



2.现实货币交易模式

在多年前他们盗《传奇》，几百元一把卖一卖屠X之类；若干年后盗《奇迹》，同样还是卖装备道具的老路子。在那个时代盗号行业并没有今天的昌盛气象，更多地停留在作坊阶段。究其原因就在于，卖方必须针对每一个买家谈价格、交钱交货，甚至双方见面。同时由于道具的不可分割性，买方也无法和卖方通过小笔交易一步一步地建立信任关系，高价值物品还是惟有通过见面交易的方式。这种“物品—现金”的交易模式可以表示为：



那段时间就出现了很多没有技术含量的诈骗案例，卖家号称自己有高级装备，其实就是直接骗取汇款；甚至买家打电话追问，卖方就直接回答说：“你被骗了，还没发现呢。”

难以建立信任以及交易效率太

从业者说

虽然目前的盗号现象如此严重，但我相信在短期内它不会对中国的网络游戏产业造成严重影响。首先，一个处事成熟的游戏厂商自身会有规避大面积盗号的有效机制，区别只在于是防患于未然，还是到火烧眉毛时再出手补救。面对《魔兽世界》猖獗的盗号现象，九城先后推出了手机绑定、PIN码绑定、密码保护卡等预防和方便取回账号的措施。进入新年后，被盗号的基本上只有那些没有使用密保卡的玩家，应该说取得了不错的阶段性效果。相比之下，许多依靠道具交易盈利的热门网游，至今并没有提出有效的密码保护方案，但因为这些游戏目前在线人数很高，运营商并不担心盗号的影响——即便这样会损害许多玩家的利益。其次，玩家的游戏行为决定了盗号对他们的影响并非如想象中那样致命。就我个人遇到的例子而言，被盗号者在得知自己被盗号之后，除了谴责盗号者之外，首先想到的是赶快把自己的财富、装备恢复到被盗前的水平。因为玩家在网游中并不只表现为个人行为，而是通过公会、帮派等组织和其他玩家维持着复杂坚固的关系。这种关系在短期内不会因为盗号而瓦解（除非整个公会都不想在这款游戏里待下去了），他会因为对朋友的留恋或自身的游戏惯性选择继续留在这款游戏中。


审核无误后，GM会通过邮箱将玩家曾经拥有的装备寄还。一般来讲，越早发现被盗并申请恢复，能够恢复的装备就越多，但玩家往往发现寄回来的装备中偏偏少了腿甲，因此有人开玩笑说：“暴雪不给我们裤子穿！”


每天，在主城里都能看到这样被扒光的人物角色。他们已属万幸，有的盗号者在发现自己光顾了一个“穷鬼”之后，恼怒之余连人都删掉了

从中长期来看，我不认为盗号一定会对这个产业造成致命的影响。因为上面也提到，当盗号影响到这个产业本身时，一定会有相应的“市场行为”在调剂它，从而使这个产业回到正轨。当然，在这一过程中，受到损害的其实是千千万万的普通玩家。

关于如何能有效地控制盗号，是个见仁见智的问题。我认为，首先，运营商必须自律，必须本着为玩家着想的原则切实做好他们的服务，及时推出有效的防盗号手段。这本是一个行业的基本准则，但在目前的业界，能够做到

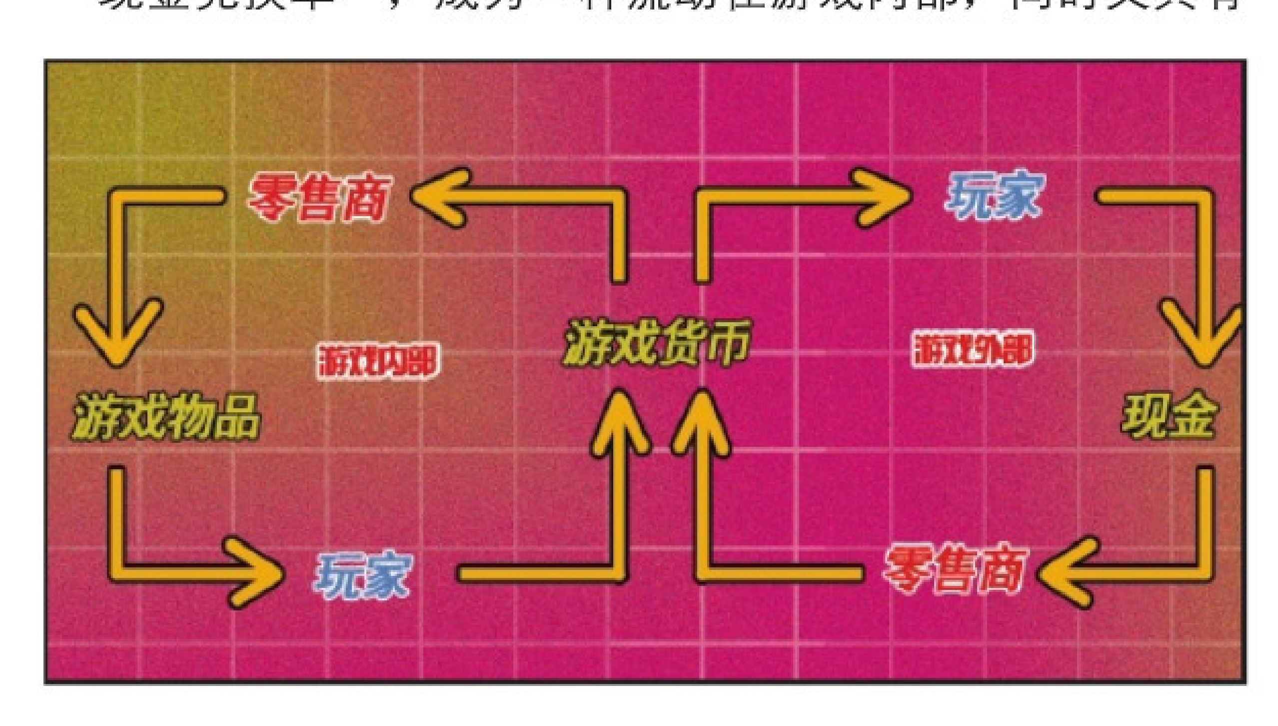
低，使这种方式能够产生的“行业整体利润”是非常有限的。这种模式下的盗号行业将停止在作坊式的规模，其危害性相对来说并不大。

3.虚实货币可兑换模式

就好像以物易物的交易最终进步到货币时代一样，要进一步提高交易效率，盗号行业必须在“虚拟财产—现实货币”之间找到一个中间等价物——这个等价物只能是游戏货币。

这种模式的出现，建立在近年来网络游戏自身素质不断提高的基础上——游戏内部逐步能够建立起比较成熟的经济体系，游戏币的价值能够相对稳定。

而游戏货币的价值稳定，便使它具有了相对稳定的“现金兑换率”，成为一种流动在游戏内部，同时又具有外部价值的双重属性物品。



于是“游戏内的物品交易”和“游戏外的现金交易”找到了对接点，两套循环模式终于能够合二为一。

这种模式给盗号行业带来了革命性的变革——

1.在游戏内部：由于交易对象都是虚拟财物，零售商可以在游戏中利用游戏自带的经济系统进行赃物销售，理论上单位时间内可以进行无限次交易。

2.在游戏外部：通过网络上正规或看似正规的交易网站销售游戏币，任何一笔交易都具有可分割性；加上电子商务体系做协助，双方建立信任度以及收取货款都变得非常简便。

有了庞大的市场基础，有了大规模生产的技术条件，有了高效率的销售变现模式——中国网游盗号业走向了圆满。

这一点的运营商已经值得我们给它竖大拇指了。其次，有关部门应采取有效的措施对虚拟交易网站、地下打钱工作室这一产业链加强管理，查实、打击盗号者的源头。这并非是将打钱者等同于盗号者，但正因为有这样法律、管理上的真空地带，才为盗号行为提供了游刃有余的舞台。

在这里我仍想列举一个《魔兽世界》最近被盗号的例子。笔者一位朋友的猎人号因为一些原因一直在使用PIN码，直至某日午夜发现账号被盗。还好，盗号者没有变态到删人的地步，由于《魔兽世界》官方有一年恢复一次装备的“政策”，于是他立刻向GM反映情况。按照九城最新出台的装备恢复办法，GM首先要求他绑定密码保护卡后再申请装备恢复。申请恢复过程中，GM依次询问了他的注册信息、估计的被盗时间以及身上最贵重的5件装备的名称（用以验证玩家提供信息的可靠性）；验证无误后，GM的答复是系统将在三四个工作日之内将恢复的装备通过游戏内的邮件系统寄还给玩家。但实际上这件事的处理时间远没有GM许诺的那么长，大约7个小时后，这位猎人已经在邮箱里看到了他几乎所有的装备以及大部分其他游戏物品，可以说将被盗后的损失降到了最低点。这件事的处理实质上并非GM为玩家“恢复”了装备，而是在查到他被盗前的装备数据后重新复制了一份寄给玩家。相信许多被盗号的《魔兽世界》玩家都是这样找回自己的装备的。尽管装备恢复有次数的限制，但相比一些厂商让被封号、盗号的玩家本人亲自从外地来运营商所在地“解释”的行为，已经是很大的进步了。我想，这样的事例表明，在有关方面可以有效地打击盗号行为之前，玩家和运营商的“自救”是十分重要的，而一些运营商本身的不作为在很大程度上纵容了盗号者。

《大众软件》在线争锋栏目编辑 大漠小虾



我们在这里要提及现在网上比较常见的“虚拟物品交易网站”。交易网站的盈利模式理论上非常简单，就是来自卖家的服务费提成，其比例大概是交易量的4%～10%之间。

在交易网上，单个玩家能够提供的货品毕竟非常有限，各种“工作室”才是真正“有货”的卖家。他们的广告或许你非常熟悉：

广告4

ＸＸＸＸ直销全区全服金币，在线支付后5分钟瞬间发货，实卡火爆销售，全国各大销售网点均有销售，买卡还送20万现金抽奖机会，每天都有特价金币，最低价服务器已经4元/100G。还在犹豫什么？赶快疯狂抢购吧！

ＸＸＸＸ为给您提供全方位的服务，推出“点卡换金币”“金币换点卡”“金币换酷币”等业务。不用银行卡，不用银行排队一切快捷方便。

很显然，既然交易网站的收入和交易量直接挂钩，为了扩大供需总量，交易网站会全力支持各种供货商进入。这是他们面向“工作室”的邀请合作广告：

广告5

ＸＸ网自推出以来，受到广大玩家的热烈支持和欢迎，为了能够更好的为广大玩家提供更优质的服务，现游戏频道正热火朝天的进行着工作室招募活动，诚邀各个工作室的热情加盟。

ＸＸ网承诺：为你提供更加畅通的出货渠道；为你提供更加充足的客户资源……

实际上现在几乎所有的虚拟物品交易网都有自己的“工作室合作方案”，但这些“工作室”的性质谁会来关心呢？他们的金币也许是人手打出来的，也许是从别人账号里挖出来的，你完全无法知道——事实上，一个盗号零售商能够提供的货品量，恐怕比一个打钱工作室高出若干倍，所以——交易网站也不想知道。

现在，笔者要以最大的恶意来揣度人。一个交易网

站，能够从交易中提取的利润始终是在10%以内。看到法律管制有限，若干盗号零售商在平台上大把捞钱而自己只能取个零头，请问：人员、技术齐备的交易网站，凭什么自己不参与其中，做一个最大的零售商呢？

更甚一步，如果你是一个已经做大做强的盗号集团，在五六个交易网站上有自己的大型店面，但10%的交易费成本始终居高不下，请问：拥有足够的人员和网络技术、目前几乎完全合法的盗号集团，凭什么不能自己搞一个小小的交易平台，去搭上前景无限的电子商务快车呢？



总结一下，盗号行业发展到目前阶段有3个要点值得关注：

第一、行业产生的基础——是建立在巨大网游市场之上的虚拟物品需求市场；

第二、行业产生的重要条件之一——是“盗取”行为在技术及法律两方面的低成本可行性；

第三、行业规模与专业化程度的大幅提高——源于虚拟“货币”开始具有较稳定的现金兑换率。

从根本上消灭盗号现象的方法也许正蕴含在这3点之中：

必然出现稳定的兑换率

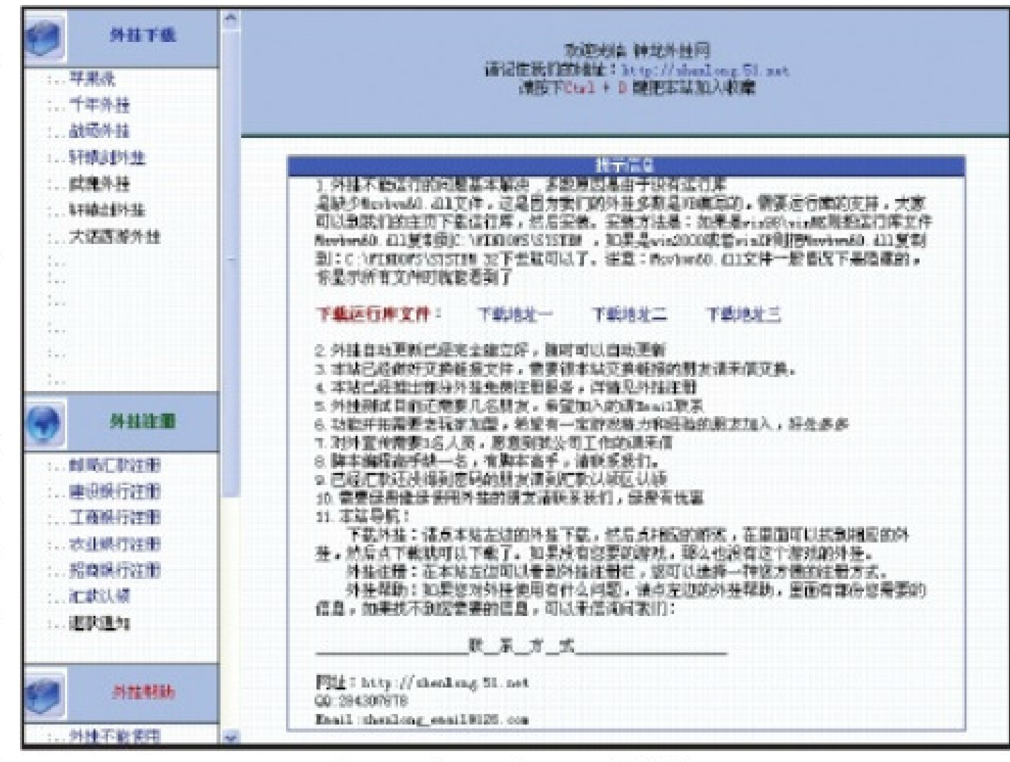
如果一个游戏无法使用虚拟货币做交易媒介，那么盗号行业的收益效率将会极大降低——比如前有Diablo、今有《激战》和很多休闲游戏。其中的“货币”几乎没有任何变现能力，或者面临极大的通货膨胀率，盗号行业就不可能把这类游戏作为重要目标。

但一个健康稳定的经济系统又是每个游戏所追求的，是高品质游戏必然的自我要求。面对“成为盗号目标”同时“提高游戏品质”的两难选择，厂商显然不会也不应该有任何犹豫。

巨大可悲的市场需求

如果虚拟物品需求市场不存在，盗号行业也不可能生存（至多会出现恶作剧式的盗号者）。但事实上，这个需求市场偏偏是长期存在的，而且其规模之大已经独具中国特色。

因此，我们必须认识到中国特色规模的虚拟物品需求市场的出现，有其广泛存在的根深蒂固的心理因素。笔者希望在这里提出两个概念：“低智商层面的攀比心理”以及“对虚无成就感的偏执心理”。


这是一家外挂网站的首页

比如韩式游戏的“打造装备”模式以及各种“极品”概念的设置，都希望唤起玩家心底深处潜伏着的“低智商层面的攀比心理”。一旦玩家开始进入这种攀比，势必在游戏中投入更多时间，厂商便增加盈利；当玩家“投入时间”仍然不能满足时，便转而“投入金钱”，向盗号者购买这种心理上的满足，盗号行业就这么产生了。

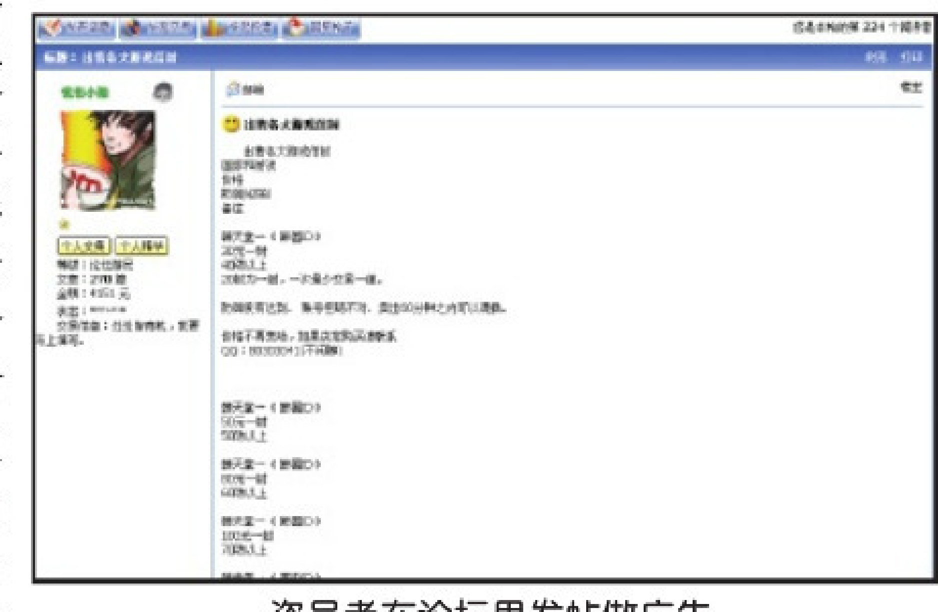
对这种心理利用的极致，便是以《征途》为代表的“免费”网游。过去“低智商层面的攀比心理”，会增加在线时间给厂商带来间接受益；而现在，免费网游将攀比的对象从时间直接转化为金钱投入，玩家“低智商层面攀比心理”的突出程度直接和厂商盈利挂钩。于是在大量的免费网游系统设计上，我们看到厂商千方百计地呼唤着、加强着玩家的这种心理因素（到底谁更可悲一些？）。

“对虚无成就感的偏执心理”类似于此，例子包括打游戏暴毙者、WoW里面全天候高强度Raid者等，这里就不展开了。

值得注意的是，这两种心理因素不仅催生了盗号行业，同时又是给网游带来利润的心理因素、网游厂商希望挑逗起来的心理因素。这两种心理因素都能给厂商带来利润，同时也将带来盗号行业的进入。面对这个两难的选择——厂商仍然不会有任何犹豫。

能否提高盗号行业的法律风险

第二点，“盗取”行为在技术及法律两方面的低成本可行性，包括了两个问题：很低的法律风险和较低的技术成本。


盗号者在论坛里发帖做广告

就目前上层的态度来看，虚拟财产立法还有很长的路要走。现阶段的虚拟财产纠纷多以现有条文的扩展解释为依据，再加上侦破取证等方面的难度，使法律方面对盗号行为的打击力度十分有限。

还不只是“盗取”行为而已，2007年1月8日，由网易、盛大、九城、金山、腾讯共同提出的《关于联合打击网络盗窃、维护游戏产业健康发展的声明》有这么一段呼吁：

“呼吁国家立法机构和相关管理部门对C2C个人电子商务交易平台网络虚拟财产交易加快立法步伐、加大监管力度，杜绝不法分子利用C2C个人电子商务交易平台从事非法的地下交易和销赃活动。同时我们也希望并欢迎国内的C2C个人电子商务交易平台能够本着对中国互联网产业健康发展负责的态度，参与到打击盗号产业链的行动中来，共同营造绿色健康的网络环境。”

正如前文所分析，各种交易平台对盗号行业的整体发展起到了巨大的推动作用，想必这也是五大厂商共同提出这一呼吁的原因。

但如淘宝、易趣一类的交易平台与网游厂商并没有什么利害关系，它们似乎没有义务也几乎没有办法去检查平台上的虚拟商品是否是盗号赃物。另外，虽然各交易平台在客观上是盗号行业主要的销赃渠道，但平台本身“是否应该”对这种虚拟商品销赃行为负责，以及“以怎样的形式、

负怎样的责”，这些恐怕都还尚待高层出台法律或司法解释进行理清。在目前，这还真的只能是一个“本着……态度”的问题。

我们也可以把事情做绝一点，就像《魔兽世界》的最终协议明言“一切数据都是暴雪公司的财产”。既然一切都归厂商所有，那么厂商就有理由禁止交易平台销售任何相关物品。当然，这种禁止仍然必须以清晰的“虚拟物品所有权”为法律基础。人家买卖的甚至都不是“数据”，在虚拟财产立法前，厂商和玩家又能以什么来主张权利？

在2006年末的网易玩家代表大会上，丁老板亲自透露消息说有计划建立一个“可监控、可信赖”的网易游戏虚拟物品交易平台，作为网易打击盗号行为的重要举措。一堵一疏，或许也会探索出一条打击盗号行业的新路。

谁来改变盗号行业的技术成本？

本节开头提出的三大点当中，目前唯一可以依赖的，似乎惟有这个技术层面了。说到这个问题，有一个值得整个行业关注的技术——电话密保。

原理很简单，就是在平时禁止账号登录，只有在“特定电话号码”拨打官方验证服务器之后的一段时间内，才开通“特定账号”的登录功能。

（这就是那种“用极简单方法解决极复杂问题”的伟大创意，通常想出这类创意的人会猛拍脑门大喊一声“这不就行了嘛！？”而听到此类创意的人会猛拍大腿或拍桌子大喊一声“对呀！我怎么没想到！”笔者听到该创意的时候就拍痛了大腿。另据网易方面透露，拍脑门的那个是丁磊。）

一个简单的想法超越了过去各种验证手段始终依赖“网络传输”这个唯一渠道的局限，引入电话号码的唯一性、不可更改性作为验证手段。在这种方式下，盗号者哪怕完全拿到了账号密码，也无法预知玩家将在什么时候打通电话登录游戏，更难以盗取并且伪造出由电信、移动、联通严格管辖的具有全国唯一性的电话号码。

这似乎已经是一个完美的防盗措施了，可惜这一技术在网易试运行后，出现了玩家电话大量占据居民电话带宽，使很多地方出现普通电话通信困难的情况。一个优秀创意的功效被不那么宽裕的基础设施所限制，这实在是令人遗憾。

但它起码为我们证明了一种可能性——从技术方面消灭盗号行业的可能性，这在过去是并不为人所相信的。

就好像多年前我们意想不到盗号行业的兴起一样；

也许整个盗号行业还会以我们意想不到的方式结束。

也许，厂商和盗号行业的斗争将持续到永远；

也许，这个永远并不那么遥远。

你觉得呢？P

入门级理论解说
账号安全从过去到未来

在游戏账号这个领域，始终活跃着两种力量：致力于保密的、防盗的力量和致力于破解、盗取的力量。这两种力量的较量，留下了一串技术发展前进的脚印。让我们一起回顾这些较量，并由此展望账号保障技术的未来。

第一阶段 最初的较量

保密方：密码基础

那是在很久以前，某些古老的MUD游戏就仅仅以密码、账号为唯一的用户认证方式。这种方式沿用至今，是一切防盗手段的基础。其经典之处在于简单、对应关系直接。理解这种方式对后面的较量过程会有很大帮助。这种方式远不像大家想象的那么不安全，网络上传输出去的账号、密码其实并不是可见的，它们都经过“不可逆”算法的处理。这里涉及到几个密码学基础概念：“明文”“不可逆算法”和“密文”。

比如你登录时输入一段密码12345，你输入的就是人人能看懂的“明文”；登录程序用1乘2乘3乘4乘5再加上54321，就得到一个54441，这就是人人都看不懂的“密文”。

不可逆算法顾名思义就是无法进行反向运算的运算方式，例子中的算法就是一个简单示范——就是神拿到这个54441并且知道我们每一步的计算步骤，他也无法还原出你的12345。过程可表示为：

（输入）明文——→不可逆算法——→密文（传输）

真正在网络上传输的，绝不会是明文的12345，而恰恰是密文54441——也就是说，黑客不可能靠拦截传输数据获得你的密码，从数学上就不可能。

盗号方：简单木马

当然，虽然说起来挺保险，但密码总要用你的手输入，所以针对这种方式的盗取手段已经被使用了千年：监听木马。这种木马直接监听你的输入设备，特别是某个特定程序（比如木马针对的那个游戏程序）启动之后，你键盘鼠标的一举一动都进入监控之中。盗号者获得了你的输入记录，就相当于获得了你的密码。

保密方：普及软键盘方式

键盘可以被监听到确切的输入，监听鼠标却麻烦得多，于是出现了用鼠标点击屏幕上软键盘输入密码的保密方式。包括多年前的《传X》，一直到现在的《梦幻》《魔兽》等游戏，输入登录密码或各种“仓库密码”“物品密码”，都可使用游戏内建的屏幕软键盘，这几乎已经是一种普及方式。而且软键盘上每个数字键的位置往往还可随机变化，就算知道鼠标点击的位置也不可能知道输入的数字是多少。这一招使纯粹监听输入设备的木马失去了效用。

盗号方：较高级木马

于是用户的屏幕显示也必须偷窥了。随着硬件配置的提高、编程技术的发展，在程序启动的同时，木马给屏幕拍照并保存也不再是不可能。结合鼠标点击的坐标，他们依然有可能获得登录密码……

第二阶段 游戏外部方式

已经可以发现，游戏本身总是能被监控的，因此从理论上说，在游戏内部建立的任何保密机制都有被破解的可能。第二阶段的保密方式，主要是从游戏内部转移到了游戏外部。

保密方：游戏以外的手段

就好像中国人发明司南，第一个想出给账户绑定邮箱的人指出了一条通向终极防盗手段的道路：借助游戏之外的手段。

绑定规则让玩家与服务器在密码之外，约定一个邮箱作为最终的身份证明。相比游戏账号邮箱或许是较少登录的，丢失的可能性就少了许多。这实际上是用一个“使用频率较低”的邮箱作为“更高密级”，来保障“使用频率较高”的“较低密级”密码。密级的概念在

于，拥有较高密级者可以修改较低密级的项目——比如在某些游戏中，就使用了身份证作为最高密级，可以用来修改绑定邮箱。

盗号方：无关痛痒

显然，邮箱传送字符的简单功能以及缓慢且不可靠的反应速度，使它只能被赋予一个用处——取回密码。事后诸葛亮显然对盗号者妨碍不大；加上很多玩家喜欢注册邮箱和注册游戏都用同一套账户密码，这实际上极大增加了被盗的可能性，使“取回密码”反而变成了“送出密码”，真是令人哭笑不得。

保密方：网络之外的手段……

就好像中国人发明了指南针，绑定手机相比绑定邮箱又更前进了一步——不仅是借助游戏之外的手段，更侧重于借助网络之外的手段。由于手机无法在数字空间中丢失，所以显然比邮箱能更可靠地胜任保密的职务。但在很长一段时间内手机也和邮箱类似，仅仅能用来取回密码，直到一些游戏中各种综合利用手机功能的服务体系推出，如为虚拟物品“加锁”“解锁”、改设密码报警通知等，手机才真正具有了账号保密的功能。

盗号方：或许增加了一些麻烦

从理论上来说，伪造、复制手机卡并非不可能。如果盗号者认定你的账号具有特别高的价值，他们在“精加工”过程中加大投入做这么一张卡似乎也是合算的。不过对盗号者来说，他们面对的是木马带回来的成千上万个账号密码，其中价值的高低并不能很快判断出来；况且只要适当地小心，他们也根本没理由知道你绑定的电话号码是多少。



未来的事总会比我们想象的更精彩

另一方面，由于手机保密的便利性较差，而且在前两年手机普及率偏低，就算是现在大量少年玩家也没有自己的手机。所以这个技术只能“让一部分人”获得保障，对盗号者来说这片“田地”的大部分依然如故。

第三阶段 保密专用外部硬件

从以上阶段的发展可以发现，对于外部软件、硬件的深度利用，始终是提高防盗手段发展的主要方向。如果说手机短信还是一个借用功能，因为其它功能而有万分之一伪造可能的话，类似于“网易将军令”“盛大密保”，就都是完全纯粹用来保密的外部硬件。

保密方：纯粹的外部硬件

以网易将军令为例说明其工作原理：将军令本身的功能很简单，每60秒可以产生一个不同的动态密码。账号登录时除了普通密码以外还必须输入动态密码。由于盗号者没有那台将军令，他无法得知动态密码的出现规律，他偷到普通密码也毫无用处。

可以想象，这种工作方式必然要求“将军令”和“验证服务器”都能够在同一时间计算出同样的动态密码，而且每个将军令对应的计算结果都完全不同。因此这是一种“算法保密型”的加密方式，即客户端和验证端采用相同的计算因子、相同的保密算法进行运算，以得到相同的结果。在将军令的例子中，这种方式必须包括的两个计算因子是：A、时间（这样服务器和将军令才能实现每60秒的同步更新）；B、将军令的特定编码（服务器储存有将军令序列号对应的特定计算编码，这样才能保证每个将军令计算结果的不同而又能核对）。它们可以表示为下图。

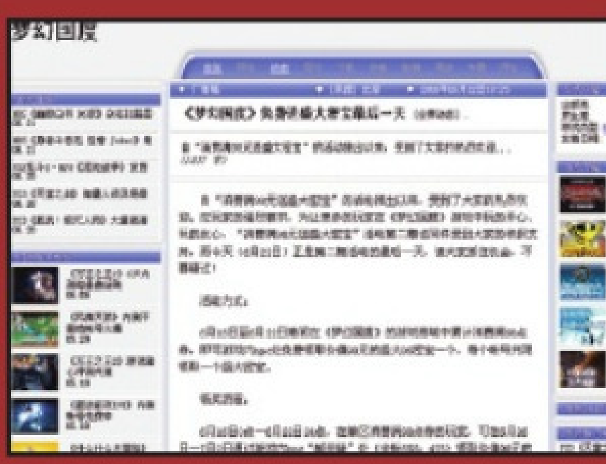


这个秘密算法和开头提到的“不可逆算法”不同。“不可逆算法”可以让任何人知道，因为他人无法从密文推算出初始密码；而这个秘密算法却不能被别人知道，否则他人就能利用正确的计算因子得到正确的结果。

盗号方：破解？真的可以破解？

你可能不止一次听到这种说法：将军令可以被破解。

看上去盗号者可以这么办：他买若干个将军令，在同一时间得出若干个动态密码。于是他有了“A时间”，有了“B将军令序列号”，还有了“C动态密码”；唯一未知的就是“算法”本身了。于是他可以编写程序，用确定的A、B、C来穷举中间的算法。经过这么一段长短未知的时间，肯定能找到正确的算法让A、B得到相应的C。到这一步盗号者便终于可以对外宣称，他破解了这个“算法保密”，将军令的一切秘密都暴露在他的面前，他已经“破解将军令”了。



各大公司都采取了自己的防盗措施

但是否就这么简单呢？在上面这个破解方式中，A时间是明摆着的，B序列号却大有文章可做。比如，不用将军令序列号作为计算因子，而是让序列号毫无规律地对应一个编码。

网易《梦幻西游》在账号安全方面的负责人曾对笔者明确表示：“泄露将军令序列号几乎没有任何危险。这个说法你可以在任何文章中引用。”这从另一个方面有力地证明了此类外部硬件的可靠性。

未来 最终的较量？

在第三阶段使用的外部硬件，已经是一个“理论上的绝杀”，但毕竟需要玩家增加一笔投入购买硬件，且随身携带、使用寿命等问题始终会困扰用户。

一个理想的用来保护账号安全的外部硬件应该具有这样几个特征：人人都有、使用非常方便、他人无法复制。在这一点上，“电话密保”其实给出了一个非常接近理想的答案。

但外部硬件又是否是唯一的路？毕竟软件化的保密手段才是最为简便的方式，众多银行已经开展了众多的网络个人业务，它们的安全性比之网游登录界面孰高孰低？

硬件运算与储存能力按着摩尔定律的轨迹前进，程序与数学的方式正在拥有越来越大的表演舞台，它们最终又能否将盗号行为消灭于无形？

也许在未来的某一天，我们只需要打开摄像头，根据验证服务器的提示做几个表情，就能放心大胆地登录了也说不定。

未来的事总会比我们想象的更精彩，而那正是我们生之为人的乐趣所在。P



毁譽從来不可聽
是非終究自分明
一時輕信人言語
自有明人話不平

毁誉从来不可听，是非终究自分明。一时轻信人言语，自有明人话不平。

这一回，咱们要说的是大宋宣和年间生意场上的一桩是非。有人说生意场上的是非多了，都值当你说么？那要看谁和谁闹是非了，如果说卖鸭梨的郓哥和卖脂粉的王妈妈吵起来了，那估计除了当街的老百姓会看看热闹，没别人会搭理。不过要是开着当铺的西门大官人和开酒楼的武大爷闹了红脸，那清河县的头头脑脑可就都要惊动了，双方一个有钱，是当地首富；一个有势，背后站着县刑警队长武松，那等着看好戏的人就多了，所以说是非不要紧，还是惹是非的人要紧。这就是一比方，清河县的是非，只要没闹出人命官司惹到开封府包大人来管，也不值当费口舌。

却说大宋朝是个开明和美的社会，虽然年年还要给北边的辽、金，西边的西夏支援物资搞战略合作伙伴关系，不过也有个好处就是不似前朝一般商人没地位，“士、农、工、商”要排在最后一等。“老百姓富了国家才能富”，天子官家虽然常年在皇宫里喝酒跑马搞行为艺术，难得的是懂这个道理。所以如今是由着老百姓做生意发财，这民间的大商大贾就慢慢越来越多。其中有两位著名的，一位是临安府的马晕先生，另一位是岭南郡的马化堂老板。马晕先生原来真是个教书先生，教诲过的弟子虽不比孔圣人有三千之众，也有好几百人。不过这马晕先生是个心有大志的人，在个小小的县公学育人子弟并不足以让其安生。终于有一天拍案掷笔，出门长叹：“大丈夫虽文不能安邦，武不能定国，也要效法古人把奋斗的火种遍撒四方。”自此由士入贾，看准临安府商家眼无四海、胸无长志，借着读书人闻达四方的本事开设消息坊“阿里爸爸”，为各处商家提供与国内同行、夷人商贾做生意的消息和机会，数年之后终成大器，不但成为各地老板佩服的带头大哥，还将海外夷人在大宋朝的生意“丫胡”一举收入囊中，名义上是代办，实际上就是夷人生意在大宋朝的掌印人，一时风头无两。而马化堂老板则是个匠人出身，起初没有马晕先生那般宏图大志，只是痛感匠人之间各守其法，多年运斤的秘诀经验只能口口相传，甚至有《梦溪笔谈》《天工开物》这样的大贤之书也不能泽被四方，于是开设“信鸽司”，在各地免费散发专门驯养的送信鸽子，不但让匠人，也让坊间百姓能得知各处的新鲜事，比官家的驿路还快还方便，大受各地欢迎。当然信鸽虽然免费，但百姓只能使用不能杀了吃，连鸽子毛乱了梳一下都要信鸽司来处理。马老板还可以提供各种毛色、加上装饰的高级信鸽，鸽子脖子上还可以带上鸽主最近的画像，让远方的亲戚朋友真正“见字如晤”，当然这个就是要花钱的了。匠人要是动起赚钱的心思来，一点不比世代家传的商人差。马化堂老板凭着过人的心思和耐性，也把信鸽司（如今改了个方便好记的名字“咕咕”，就是鸽子叫）弄得风生水起，一点不次于马晕先生的消息坊。这二人也因此被公认为大宋朝“南北二马”。


走过路过不要错过，阿里爸爸给大家发财的机会

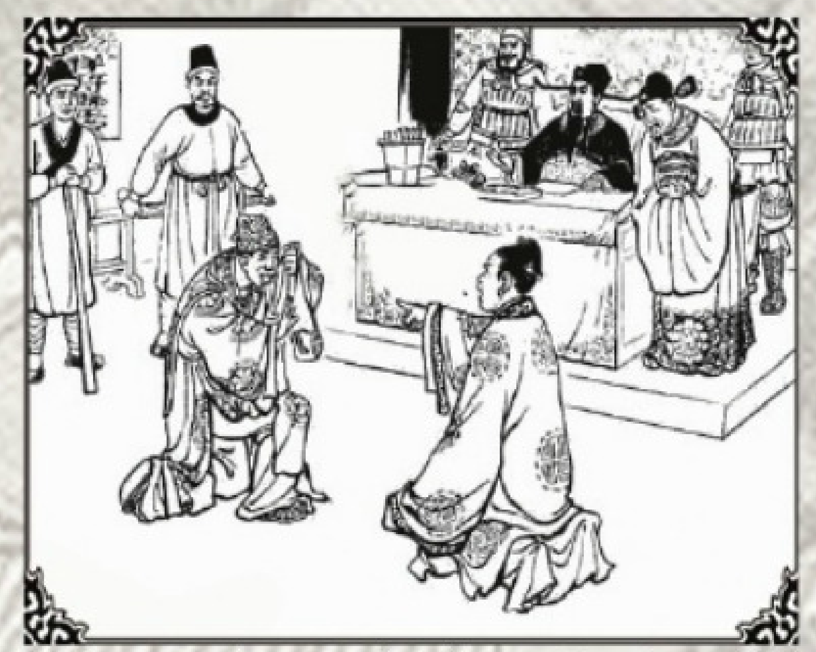

银子大爷有的是，爷就要个“发发发”的鸽子号


“马先生，您多关照”
“马老板，您发财，哈哈哈”

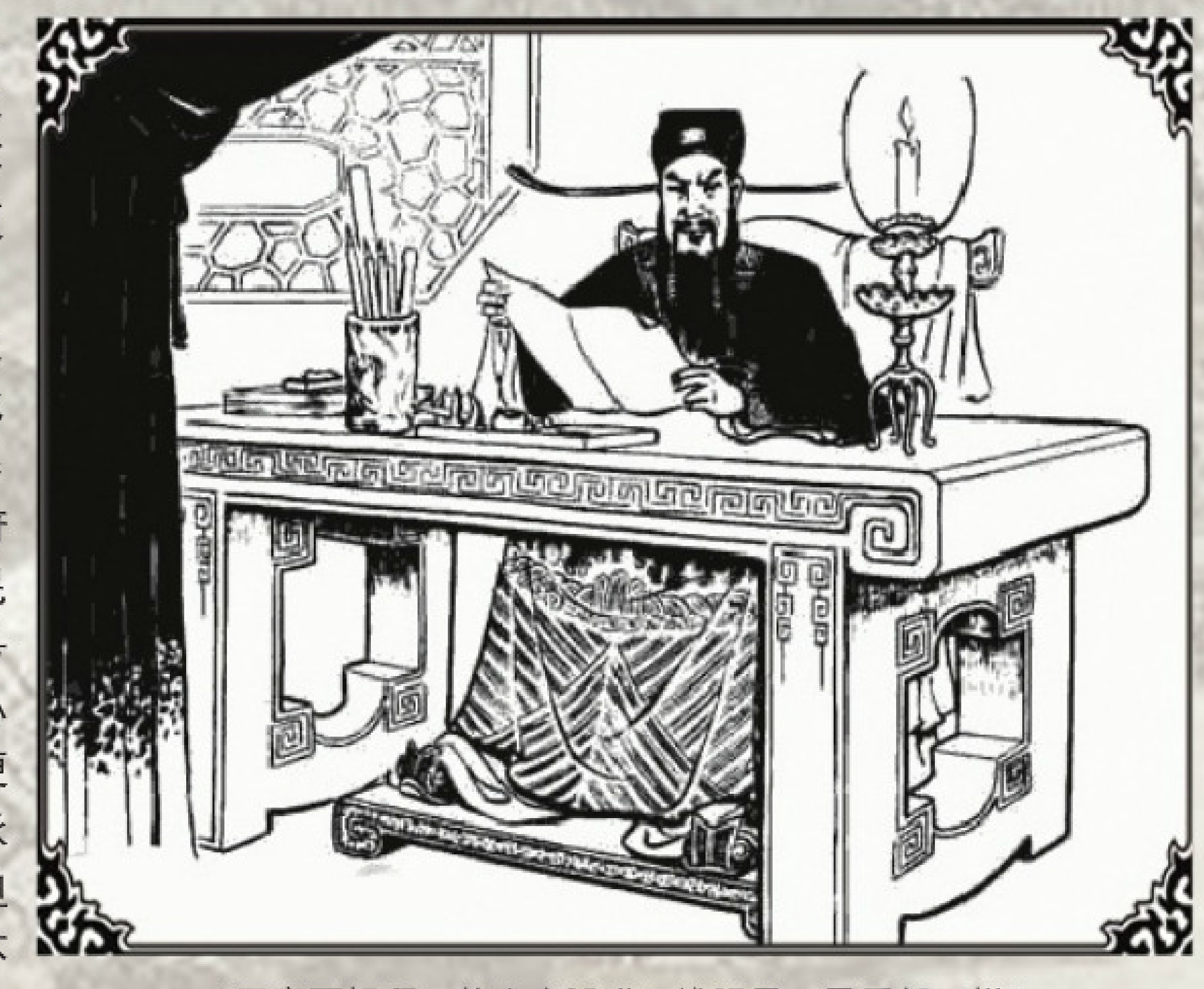
按说，这马先生和马老板虽然都一样有钱有势，还晋见过丞相、阁老，算是有了功名，不过这二马的生意一南一北，提供的消息一重商人一重匠人，本来怎么也闹不到一起去，可架不住一句老话：人心不足蛇吞象。马先生老是和商人打交道，发现总有些小本生意人，没多少货和大商号、夷人坊打交道，都屯在家里干着急，有些货干脆就忍痛送了当铺兑银子，不由得眼睛一亮，借着“阿里爸爸”的声势新开了商号“挖宝”寄卖行，让小本生意人把货物的详细消息放到“挖宝”在各地的消息板上，各自寻摸自己喜欢的货，马先生坐地抽头，差不多是无本万利，财源滚滚。很快马老板也觉得这买卖着实诱人，

你能卖牛肉我就能卖羊肉，“和尚摸得，我就摸不得？”很快岭南郡的“啪啪”（听明白了么？这是甩交子钞的声音，马老板就喜欢搞这么一听就明白的名字）商号也欢喜开张，也是干着同样的买卖。这南马和北马就凑到一个槽上了，总有你蹬我一脚，我踹你一蹄的时候，不过这些都是在槽架下面的动作，平时在燕京、汴梁城里两位马名人见面还是乐呵呵的，和气生财么。

说这么多，是让各位明白这二马的分量和事情的渊源，要不总有刚坐下的不知道这是怎么回事不是。这生意场要真是永远一团和气，那也就不是生意场了，槽架底下的蹄子仗总有一天会露到上边来。这不，最近马老板终于对马先生发火了，原因是有人把“咕咕”的鸽子号拿到“挖宝”上去卖。这鸽子号是“咕咕”的人领鸽子的号牌，每人一个号不重样，只能领，不能挑。有些姑娘小伙图个好记或吉利，就是想要个“甲乙丙丁”“金木水火”之类的号，拿不到怎么办？就找人买。马老板也不反对买卖这号牌，因为他自己也卖，比如“寅寅寅寅”的号牌，就卖给了寅年寅月寅时寅刻出生的著名大画家常伯虎，那“啪啪”商号里摆卖的号牌就更多了，反正你卖来卖去，你也要用我的


“大人明鉴，我卖的可不是贼脏”

鸽子。可有天他听说这“挖宝”里也挂着鸽子号牌卖，立刻就不干了：我的东西，我这里怎么卖都可以，跑你那里卖就不行，何况你马先生还和我做一样的生意。我这“咕咕”不仅仅是一个号牌，还附带有我卖的“咕咕币”，有了咕咕币给鸽子上色挂红都有权自己动手挑选，虽然官家说了我这当不得真银子使，可在我这商号里它就是真银子，有银子就有利，不能让我的利钱跑你口袋里，别看咱俩都姓马，这南马和北马还是吃不到一个槽里的。师爷呢？快写信，让马先生把“挖宝”里的鸽子牌都摘了，不许他卖咱们的东西。什么？他说那是百姓自己挂的，天子官家治下百姓有卖东西的自由？怒！笔墨伺候，我亲自写状子，咱们到包大人那里去告状，不能让他北马这么便宜赚我们的银子。


“无商不奸啊，什么人陷进了钱眼里，最后都一样”

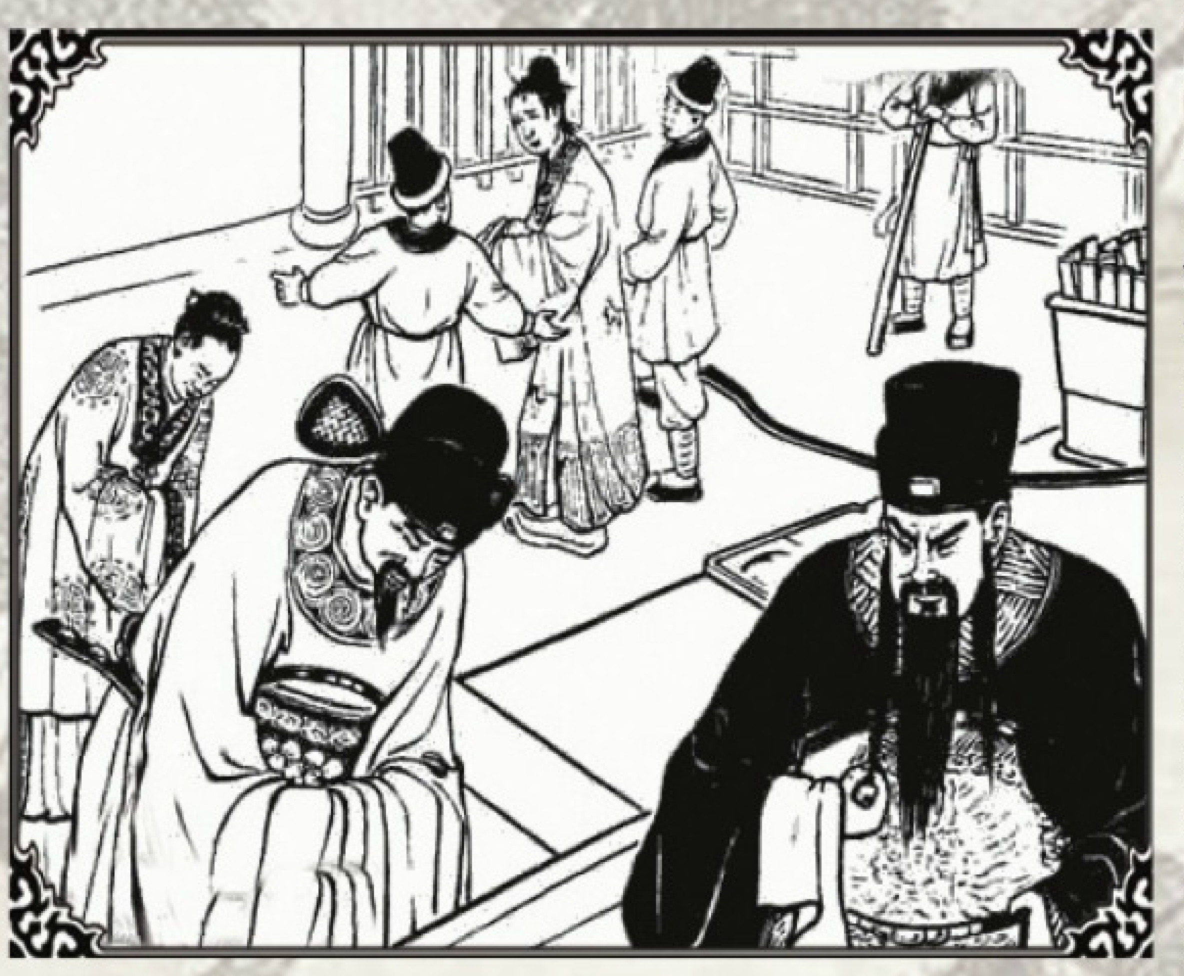
“府尹包大人呈上，小民马化堂，岭南人氏，养鸽子的。告临安府奸商马晕纵容刁民擅自买卖我鸽子号牌，坏我声誉。小民商号开业之时便立约鸽子号牌虽承民间众人使用，但仍属小民所有，不得转卖。今刁民无视前约无端转卖，更有宵小之徒盗他人之号牌成批转手，再有无良奸商从中推波助澜，牟取暴利，众人皆以小民言而无信。乞以大人明察秋毫，依照大宋律例严惩刁民奸商，上佑我天朝之富，下护我良民之生。草民马化堂叩首。”

状子递到开封府包大人案上了，可包大人还没看完，临安府快马送来了马先生的状子。

“开封府包大人呈上，现有岭南奸商马化堂，无端中伤临安府草民马晕纵容刁民买卖赃物，威逼我商号驱赶上门顾客不成，竟率先诬告。天子治下清平世界，商号亦无权干涉顾客自由正当寄卖货物。岭南马某非官非吏，既无官家认定，亦不能平白陷人物品为赃。现各地盛传临安马晕为销赃奸商，坏我清誉，毁我生意。乞望大人主持公道，令岭南马某停止其卑劣之行，还草民清白。临安府草民马晕叩首。”

两份状纸放在一起，一向断案如神的包大人一时也有些犯难。毕竟平日都用官家驿路，民间的鸽子铺消息坊还真不怎么接触。不由得转头询问身后的公孙策：“公孙先生，你平日与这二马甚有交往，你看这案子该如何判断？”

公孙先生微微一笑，“大人，太史公曾云‘天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往’，这二马呼来喝去，不过是为了一个‘利’字。虽然二人出身清白，平日尚奉公守法，但商贾之业最易乱人心性，南马也好，北马也罢，如今早不是当年胸怀家国的贤士，南马告人纵容盗卖物品，自己却从不问治下商号寄卖物品来路。北马说人诬他清白，可他旗下‘挖宝’商号起家时为了盖过先起的同业寄卖行‘有趣’，也是四处传谣，更为了兼并夷人商号之后口不择言，把别人的清白也坏了不少。依在下看，都不是什么良善之辈。此案渊源深远复杂，若要公断，只有这么这么这么办……”


“公孙先生，你说这次案子判完了，会平静下来么？”
“回大人，下官以为，没完没了”

包大人听罢公孙先生的进言，良久长叹一声，“师长在乎德，良匠在乎正，这二人混迹商贾多年，渐失其性。也只有这样能唤其本心，聚其力护国为民了。也罢，这案子就这么断吧。”

要知包大人如何判断这二马之争，且听下回分解。

本文图片摘自连环画《包公破疑案》，绘画作者水天宏。

Web2.0时代的品读历史热潮

——线上与线下的一次连线

■北京 青枚

不知从什么时候起，就在骂春晚逐渐和春晚本身一样成为过年不可缺少的一个内容的同时，央视每年的开年大剧在人们饭后茶余的谈资中所占份量越来越重，隐隐然有与春晚分庭抗礼的味道了。从当年的《三国演义》到《雍正王朝》再到近年大热的《汉武大帝》《贞观之治》，历史题材的年度大戏（官方称谓是：大型历史剧）在中国电视观众中掀起的历史热潮一浪高过一浪，最直接的后果是导致了2006年在全国范围内引爆全民性的“品读”历史运动，以至于历史取代超女成为2006年的年度词汇。这个结果来得如此突兀，令那些对大众文化不屑一顾的人大跌眼镜，即便是身处潮流中心的那些历史学者们想必也对从学术性话题到全民性话题的转变感到不可思议。

其实和2005的超女一样，品读历史之所以席卷全国，和网络有着密不可分的关系。

历史大剧引发网上读史热

经常出入天涯社区（www.tianya.cn）煮酒论史（**图1**）的网友们一定对2005年初不知从何处突然涌入煮酒的一群有着显著粉丝特征的历史爱好者印象深刻。一反煮酒版历史达人们严谨认真客观的风格，这群人热情洋溢激情澎湃地赞颂着他们心中的偶像，一篇又一篇图文并茂的帖子毫无保留着对偶像的热爱，感情之真挚令人动容。然而这种典型的粉丝做派却与煮酒论史板块的传统气氛大相径庭，令许多老煮酒十分不习惯。尤其是当有人对这群人的偶像提出质疑，或对他们的观点进行反驳时，这群粉丝们会群起而出，引经据典与之辩论，其博古通今对历史的了解甚至对史料版本的考证精细程度也丝毫不让那些常年浸淫史学的老煮酒们。





这群人自称“亲卫队”和“霍家军”，他们是通过汉代名将卫青（**图2**）和霍去病（**图3**）的粉丝，由于《汉武大帝》的大热播，这两个汉代先人突然在两千多年后拥有一批狂热且极具影响力的粉丝，而互联网的普及则将这些有着共同爱好和审美的人聚到了一起。

其实说起粉丝团的专有名字，“亲卫队”和“霍家军”尚在“凉粉”“玉米”之前，从那时起网络对于粉丝的影响力已逐渐显露出来。



有粉丝自然有PK，05年超女粉丝之间的PK和04年“亲卫队”“霍家军”与传统历史爱好者的李广之争都算得上是天涯社区蔚为壮观的事件，高潮时论坛首页几乎全部是PK相关的帖子。实际上，在更早的年代里，历史大剧引发的粉丝PK已上演了多年了。

《三国演义》算得上是对中国历史影响最大的巨著之一了，同样，电视连续剧《三国演义》（**图4**）对于网络文化的影响也可说是具有划时代的作用。也许由于播出年代比较早，当时的互联网还远没有今天之普及，第一代互联网的功能也不如Web2.0那么彰显“人以群聚”的特性，受到电视连续剧《三国演义》影响成为三国人物粉丝的人们在网络上的影响力和号召力也远不及今天声势浩大的历史粉丝们，但三国迷之间的PK，尤其是周瑜的粉丝和诸葛亮（**图5**）的粉丝旷日持久的“瑜亮之争”，以及异军突起的“拥曹派”和



郭嘉粉丝团体却几乎成为日后网络历史热的肇源之地和黄埔军校。

在天涯还是社会精英聚集之地远非如今这般草根大众的日子里，在百度还只是一个新推出的中文搜索引擎忙于和Google争夺市场的时代，那时候QQ还叫OICQ，由于对电视剧中人物的喜爱进而去了解历史真实人物的粉丝们还处于单打独斗的局面，不知Blog为何物的三国粉丝们通过Google在一大堆各种语言文字混杂的搜索结果里找到了无数小型三国主题个人网站和网页，这是他们彼此之间最早的联系。而研读历史所必须的同好间的讨论商榷反驳只能通过个人网站中的留言板去进行，交流的不便和零散的各自为政是三国热当初没能在全国范围内流行开的一个主要原因。



这种局面的改变源自一个令人有点摸不着头脑的事件，网同的出现。网同网墓（www.netor.com）最初和最主要的功用是向用户提供网上墓园用以瞻仰凭吊离开人世亲友先辈。不知道具体是从哪一天起，也不知道最早是谁建立的三国人物纪念馆，总之一夜之间，诸葛亮的“永远的孔明”（**图6**）、赵云的“永远的子龙”、周瑜的“至最爱的公瑾”（**图7**）以及曹操的“曹操纪念馆”如雨后春笋般出现，甚至不久之后姜维、小乔、鲁肃、荀彧、郭嘉等人也纷纷拥有了自己的纪念馆。网同网墓纪念馆所附带的纪念文选、历史年谱及相当于小型论坛的人物讨论功能为共同热爱某个历史人物的人们提供了一个相当于百度贴吧的空间，同好者之间也终于有了一个既能容纳相当流量又能提供丰富资料且可实现即时讨论的平台，逐渐吸引了三国以外的历史人物粉丝到这里来汇集，这大概就是历史人物粉丝们最早的聚集地。

另一方面网同作为网络祭奠场所的特性也决定了只能成为历史人物粉丝的聚集地，毕竟只有故去的人们才会在那里设置灵堂，活着的人自然不好进去，这也是三国之所以成为后来网络历史热潮黄埔军校的原因，三国粉丝是最早聚集起来的网络历史爱好者。基于网同的气氛，从那里出来的人无论是Fan谁，都总带着某种悲情的成分，“出师未捷身先死”“可怜苍天妒英才”“冠盖满京华，斯人独憔悴”“千古知交惟一人”的感慨和遗憾始终萦绕在早期历史粉丝之间，即使是后来的“亲卫队”“霍家军”们也都无法摆脱这种情绪的痕迹。

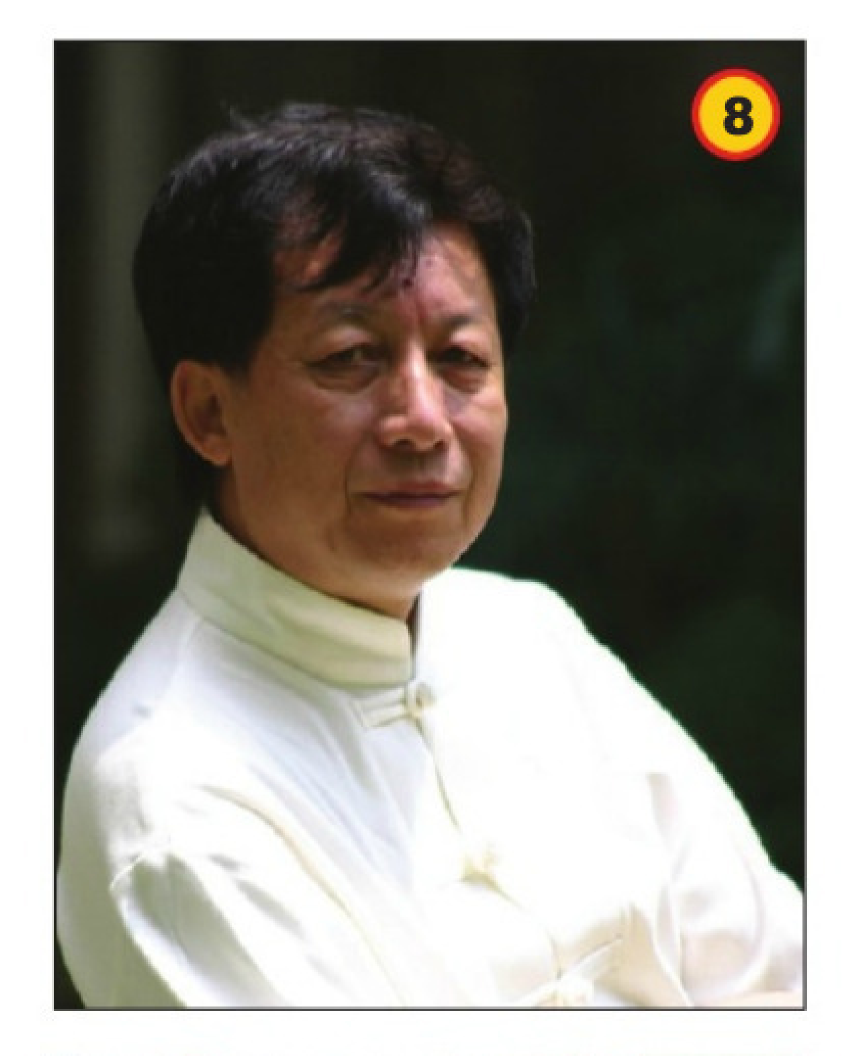
网络历史粉丝与其他粉丝的另外一个区别也来自于网同影响，那就是对史实的考证和对史料的深度研读。网同所提供的历史年谱栏目往往收集着各种版本的稀有史料，为同好们提供系统且严谨的研究资料，并且总有专门的人对这些史料进行分析和解读，这也是当网同里的人们涌入天涯的煮酒时，他们身上同时兼具的粉丝特征和历史素养会令老煮酒们目瞪口呆的源头了。

如果我们把网同的三国爱好者看作是星星之火，把“亲卫队”“霍家军”进入天涯的煮酒版看作是历史热潮在网络蔓延的标志性事件，那么一年之后易中天大热所引爆的全民读史热潮就是意料之外情理之中厚积薄发式的必然结果了。

易中天（**图8**）热与网络传播（电驴、BT）的相互催化

说起易中天，人人都会直接把他跟“品三国”联系起来，《易中天品三国》已成了上至央视《百家讲坛》下至盗版光盘小贩的名牌典范了。其实早在1998年易中天就已出版了《中国的男人和女人》等著作，风趣幽默、深入浅出是易中天的标志，然而即使是易中天本人也不得不承认，这本当年印量不过2万的杂文集如今居然一版再版，短短1年销量就高居各大销售排行Top10，完全是沾了《易中天品三国》的光，虽然他自己认为这本《品三国》出得多少有点草率不够成熟（**图9**）。

我不知道如果百家讲坛上易中天最早讲的是“易中天品读中国人”或“易中天品读中国城”这样的题目会是什么样的结果，事实是，易中天品读的偏偏是“汉代风云人物”和三国。





当浸泡在历史论坛里的人们正在忙于适应因各种历史大戏而产生的各种介于历史爱好者和历史人物粉丝之间的新人类入侵时，当习惯了古雅与严谨的准学者们惊诧于这群“入侵者”以花痴口吻谈论古人的家长里短以八卦精神讨论着历史的是非对错时，像是要与之相呼应，易中天以一种“历史可以这样说”的姿态横空出世。

所谓“网络上的历史热潮造就了易中天热”或“易中天在网络上掀起历史热潮”的说法是站不住脚的，这两者的关系并非因果而是彼此呼应相互催化。

央视10台的《百家讲坛》首播在每天中午12:45，重播在深夜的23:45，正常作息的人们不是在工作就是在休息，易中天的热潮何以会超越那些黄金时间播出的节目成为06年度的全民话题呢？当传统学者对易中天式的品读颇有微辞称之为“学术超男”，而高中学生语文课本里的《史

记》选章成为大多数高考学生最头疼的部分时，究竟是谁在推动这这股热潮持续不断地深入下去呢？

《三联生活周刊》曾经以时下最流行的美国电视连续剧《越狱》作为对象，解读一部在美国本土播出的电视作品是如何风行于国内网民之间并迅速蔓延至全国普通观众的全过程，其实这个过程也完全可以用来解释央视百家讲坛的传播过程。

首先是字幕组专人录制每天央视播出的《百家讲坛》，经过简单制作，转换格式删除广告加标字幕组名号，节目播出后不到一个小时各大字幕组的BT和电驴（eMule）发布页上就已挂出了种子文件无偿供网络用户下载，到下午下班之前很多人就已在单位的电脑上观赏过了最新内容。

相较于美剧日漫，对于字幕组来说，《百家讲坛》的制作要简单便利得多，既不需要翻译也不需要校对字幕——央视播出的节目本身自带字幕，他们所要做的只不过是提供片源给不能及时收看的观众而已。等到用户晚上下班回到家中，更多专业贴吧和论坛里已有了质量更好的HTTP下载版供爱好者们收藏，而到了晚饭之后，类似土豆（www.tudou.com）之类的播客网站上也有了在线播放的视频文件。早在深夜央视重播之前，热忱的观众们已反反复复将今日所讲内容温习了好几遍，说不定连带着把前面几集的内容也过了一遍，心满意足地睡觉了。

而更多更专业的历史粉丝们则开始了对这一天内容的讨论研读和分析，有人针对内容查阅史料，有人找错挑骨头或提出质疑继而有人解答问题，大部分的讨论会在QQ群里进行，而结论则会在论坛里以帖子形式出现。当那些上班族第二天早上来到单位打开电脑登录论坛后，等待他们的是根据最新一期百家讲坛内容及相关史料而成的类近于论文的深度研读。

于此同时还有人会在VeryCD (www.verycd.com)的相关专题资源（**图10**）中加入本期内容，供不喜欢一集一集分食喜欢一口气看完的同好们下载，当然此时盗版光盘的制作者和盗版书商们也已等候多时了。

经过了电视台→观众→网络用户→专业爱好者→盗版商的这个流程，《百家讲坛》的内容会在短期内以光盘形式流向光盘市场，以9元人民币一张D9的价格进入千家万户的DVD机，一次全民性质的知识普及从以网络为中心的人群向周围人群扩散开去。



这个过程中网络的作用显而易见，尤其在推动和加速电视内容传播等方面更是起到了不可小觑的作用。从电视台的播出到最后买光盘的终端用户，这中间参与其中的人员之多、辐射人群之广、探讨解读程度之深，也远远超过了《百家讲坛》这样一个电视节目本身的预期。

也许会有读者质疑本文是不是夸大了网络历史粉丝的作用，这一点我们不妨与凤凰卫视的《世纪大讲堂》作一个对比。《世纪大讲堂》早于《百家讲坛》4年播出，播出时间是每周末的中午，主讲人是华人优秀学者，形式同样是以深入浅出、平易亲民为特色的《世纪大讲堂》在全国范围的影响力上远逊于《百家讲坛》，除了凤凰卫视覆盖范围的问题之外，多少和网络上与之相呼应的网络资源稀缺有些关系。

回到易中天的话题，网络的历史热始于三国粉丝，而全国的读史热源于易中天的品三国，这两个“三国”之间无论是巧合还是必然，都只是揭开了线上线下空前连线的全民品读历史运动的第一重大幕而已，更深入的历史热正在经历从网上蔓延到网下，又从网下回归到网络的轮回。

网络成为优秀历史类图书的稿件库

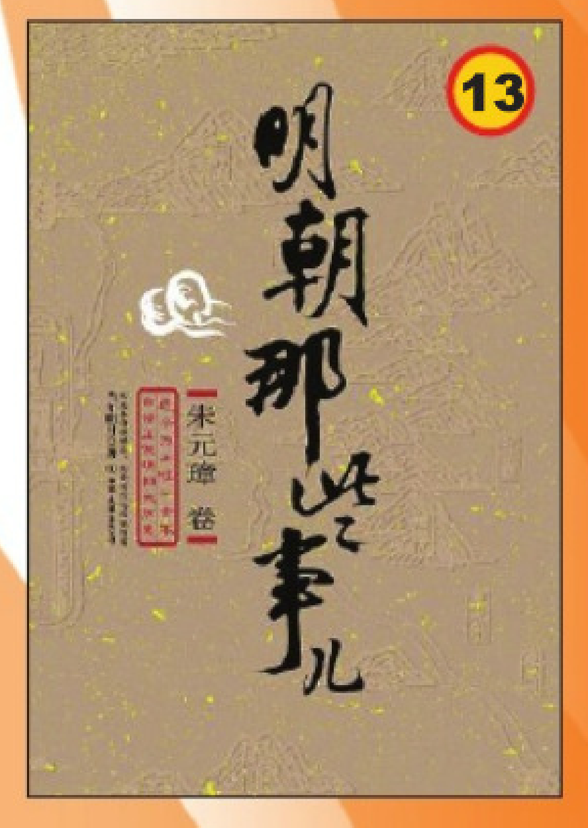
在位于2007年开端的今天回望2006年，易中天已成了一种标志，无论是电视屏幕还是图书市场上，《汉代风云人物》和《品三国》都绝不是形单影只的独行者，而是“品读”这个群起题材的领头羊。且不说卫星电视上大大小小的讲坛讲台正说新解，单只是《百家讲坛》在易中天之后陆续推出的《明亡清兴六十年》《苏东坡》《论语》等一系列文史类专题讲座（**图11**），多样性和迅速程度已令人瞠目结舌了，与此同时，书店里大大小小种类繁多的品读历史类书籍更是达到了百花齐放万紫千红的境界。



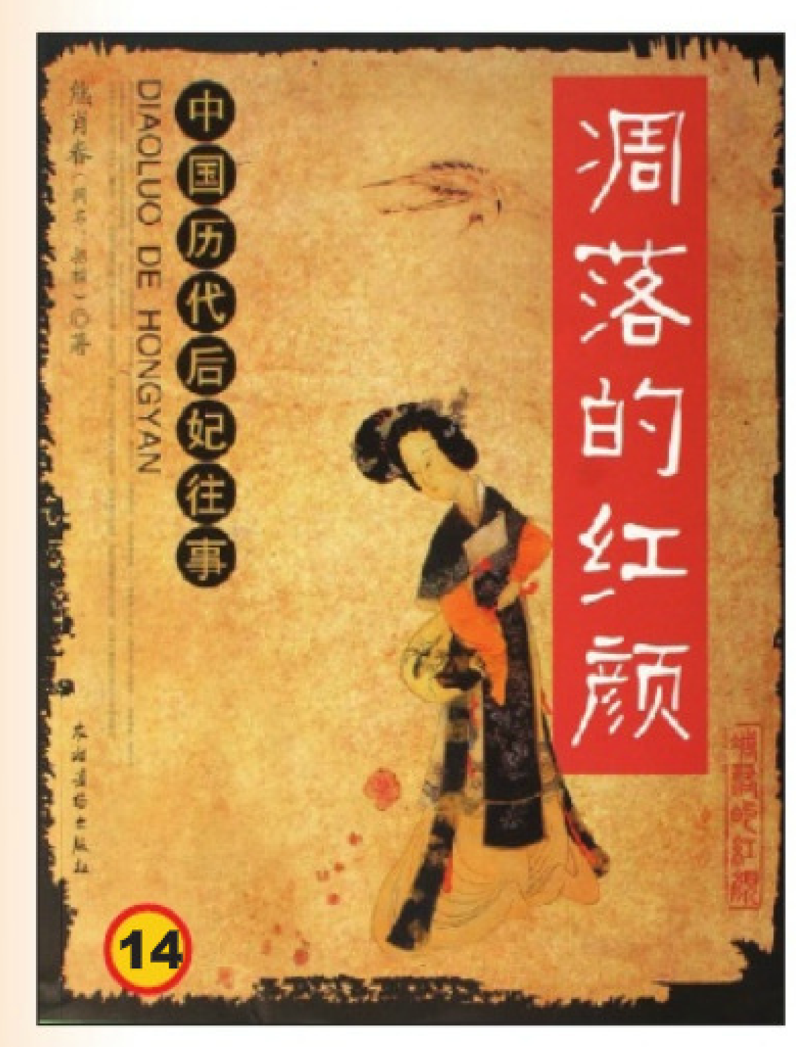
排除《读三国》《再品三国》《又读三国》等门类众多却面目单一的跟风之作，2006年的读史题材图书仍然繁荣得令人惊喜。上半年的“帝国系列”（《帝国的惆怅》《帝国的正午》）（**图12**）、下半年的“那些事儿系列”（《明朝那些事儿》《清朝那些事儿》）（**图13**）都是既叫好又叫座的文史类扛鼎之作。这些书秉承了品读类一贯深入浅出大道从简的风格，作者着眼于历史侧面，从平民角度，以草根的眼光解读历史，避免惯常历史作品中过于艰涩难懂的考证和引据，像讲故事一样说历史，这个特点令这些作品也毫无意外地受到了普通大众的追捧和欢迎。

令人吃惊的是，这些横扫书坛的作品既非业界享有声誉的专家，也非各大专院校中的教师学者，而是普普通通的网民。“帝国系列”的作者赫连勃勃大王混迹于天涯论





坛、《明朝那些事儿》的作者当年明月则被发掘于新浪博客。无论是第一代互联网的标志论坛还是第二代互联网的标志博客，赫连勃勃大王和当年明月的出现似乎都进一步印证了网络上崛起的草根文化是与传统学术权威相对立的。



然而事实真的是这样吗？

实际早在易中天之前，也早在赫连勃勃之先，网络上谈史论史的风潮就大有风起云涌之势，2004年天涯作者招福的《凋落的红颜——古代后妃是怎样生活的》一书的出版就已经标志着网络读史热潮正在从线上走向线下（图14）。当招福的作品淹没于各种拼凑而出的历史科普类书籍之中时，更多网络历史爱好者的作品却在酝酿之中。十年砍柴的《闲看水浒》、米兰lady的《柔福帝姬》（图15）、紫百合的《花落燕云梦》，包括当年明月的《明朝那些事儿》和赫连勃勃大王的帝国系列，这些作品的相继推出和热销与由历史大戏引发、由百家讲坛点燃的全民读史热实际上是彼此参差几乎平行进行的。



因此我们很难说网络读史对于传统学术权威来说是颠覆还是追随，以目前的境况来看，学术与平民、线上与线下是彼此作用相互刺激的，也许我们可将之称为相对立的两股力量，但实际上当人们一贯认为高高在上的学术变得平民化起来，一贯被认为是浅薄无厘头的网民们显现出其专业素养和热忱来，看上去泾渭分明的两个流派实际上殊途同归，共同推动了06年的全民读史运动（图16）。



网络影响大众文化的走向

但如果仅仅把网络看作是当代历史普及的一个补充力量那就大错特错了。

在学术专家掌握绝对话语权的时代里，大众所能接触到的资源全部来自于教科书、教辅书及各种学术专著。对于历史感兴趣的普通读者想要买书，唯一的指南则是这些作者的资历和名望。大众的历史观受到影视剧的影响更甚于专业类书籍，读历史的永远是少数派。电影学院毕业的导演不知道卫青是谁或小学老师弄不清楚苏轼与苏东坡的区别的也大有人在，甚至至今某电影人还在以唐朝民风开放敷衍观众为其作品中违反民族审美的性感噱头做辩护，仿佛唐朝的人就一个个都要臀波乳浪奢靡浪荡。

而实际上历史常识的普及让这样的掩饰之辞在网络上已成了公开的笑话，进入信息时代的互联网让网络用户有了足够充足的资料来源，而Web2.0时代的分享共享特性则让原本分散的用户轻而易举实现了信息和意见的交流。不再是专家和学者作为主导（其实在网络的论战中，专家学者的意见常常作为重要的佐证，然而不再是绝对正确不可动摇的结论），而是多角度全方位的判断评价，众人众口有争论也有统一，每个人的意见都会传达给所有浏览这个页面的人，这种多向的交流体系彻底体现了口碑的价值。

即使“戛纳电影节观众起立鼓掌长达30分钟”这样的新闻也拦不住网民们对《十面埋伏》的嘲笑，舆论的制衡使网络成为主导大众消费走向的重要力量，而在网民平均历史水平高出非网民的历史类文化产品走向中，网络的意见往往占有更大比重。

“网上说……”“我在网上看见一篇关于XX皇帝的帖子……”“不知道宋徽宗是谁？去百度一下吧！”类似这样的句式已成为人们日常生活中最常用到的语言形态，网络时代的权威专家不是某一个院校的教授学者，而是一个叫网络的怪物。

一个典型的事例，前两年有“专家”抛出秦桧的历史地位问题说，认为秦桧是一位促进民族和平的功臣。很难想象这样的论述如果出现在网络之前的时代会带来什么样的恶果，幸运的是有了网络上热衷历史研究的这批网友，以及在网络上普及通用的历史观，这样的言论仅仅成为网民之间茶余饭后的笑谈而已。

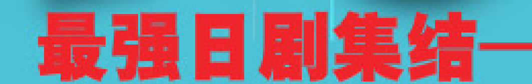
总体来说，网络上的历史热潮相对于线下的历史热潮起步要早，所处的位置也要靠前一些。当听着《百家讲坛》的普通观众到网络上搜索关键词时，当百度搜索引擎的朝代排行榜上三国还高居首位时，在大大小小或火爆或冷清的历史人物贴吧和历史内容为主的博客上，网民们对历史的探究已深入到更多被大多数人所忽略掉的角落。

数年前风行于各大文史类论坛的一个名为《历史上的美男子》的帖子至今仍然不断被转载，而当康熙末年诸皇子夺位风波的大事年表成为言情小说读者们的必读资料时，历史对于大部分网民来说早已不是教科书影视剧了，相反历史成了很多人表达观点的工具，无数网民们对历史的研究心血和独到看法也正越来越广泛地被线下大众们通过传统渠道（书籍、电视讲座）所了解。

在网络平民化和百家易中天们亲民化的共同协力下，可以预期的是在未来除了读历史之外，还会有更多的学科在极大范围内掀起一浪接一浪的科普热潮。P



网罗天下



最强日剧集结——四大动漫真人版网上寻

■北京 粉红色的蝴蝶结

最近笔者迷上了在网上看日剧。日剧相比其他美剧、韩剧、国产剧的最大特点就是——最多只有十几集，每集剧情十分紧凑，每分钟之间的节奏把握得相当好、绝对不拖沓；并且，网络上可是没广告打扰的，很适合时下生活节奏紧张且工作压力大的年轻朋友晚间消遣之用。我先是看了《死亡笔记》，然后是《怨屋本铺》，接着是《欺诈猎人》，最近又在追着《地狱少女》看，实在是爽得不行。眼尖的读者可能看出来了：这些日剧，不都是根据当今超人气漫画改编的吗？嘿嘿，不错——根据漫画改编的日剧其最大好处是：剧情会比较有保证！因为故事内容不受欢迎的漫画，是绝对不会被拍成真人版的～不过也有个坏处：漫画里的角色一般都比真人版来得俊俏，举手投足也更“华丽”；对于部分早已深入人心的角色，如果演员长得抱歉或演技不到位的话，那让忠于原著的Fans在网上骂个狗血淋头，也就见怪不怪了……

以下是笔者珍藏的、根据现今四大超人气漫画改编而成的真人版剧集的在线观看地址，不敢苟藏，特分享给各位读者——您就没事偷着乐吧～

死亡笔记

在线地址：

http://dv.ouou.com/play/v_38d7f45bb445f.html

剧情简介：夜神月——就读于某名牌大学的法律高材生，这位被寄予将来成为警视总监厚望的天才，却不断觉得，所谓法律的正义，是有界限的。看着不起诉以及未解决案件的增多，他深感无奈。就在这时，一本黑色封面的笔记本闯进了他的生活，笔记本上赫然写着这样一句话：只要名字被写在上面的人，都会死。月虽然不相信，但还是在笔记上随手写上了一个死刑犯的名字，没想到，第二天月从报纸上得知此人突然在狱中身亡。“原来这本死亡笔记是真的，未来将由我来主宰！”月不禁这样想道。他决定用自己的双手制裁犯罪，构筑理想中的世界。同时，天才侦探“L”，也闯入了他的视野……







点评：《死亡笔记》的高明之处在于它的确是一部需要用心看的日剧，且不说频繁交替的过场，就连几个天才争锋相对的调侃，其逻辑也十分缜密。可以看出，将《死亡笔记》由漫画改编成真人出演这种很容易“见光死”的日剧，导演是下了不少苦功的：一方面要保持原著的完整性，一方面还要把握剧情的高潮性，最重要的是既要大众理解剧情又不能简单推理来糊弄——总之，就是不能让观众一看开头就猜到结尾，也不能让他们看完后还云里雾里，最好是当他们看完后，说出“原来是这个样子，真棒啊……”之类的话，那导演就“哦米拖佛”了——而真人版的《死亡笔记》，它确实做到了！

自以为安排得滴水不漏、一切尽在掌握的夜神月，在与L面对面相望时，是怎样一种心情？他出于正义的行为到最后无疑已与理想的轨道越来越远！面对爱人的死，他毫无半点悔恨，只是洋洋自得地沉浸在自己天才般的完美计划里。如果这是一场神与人的游戏，他已坠入了万劫不复之地。

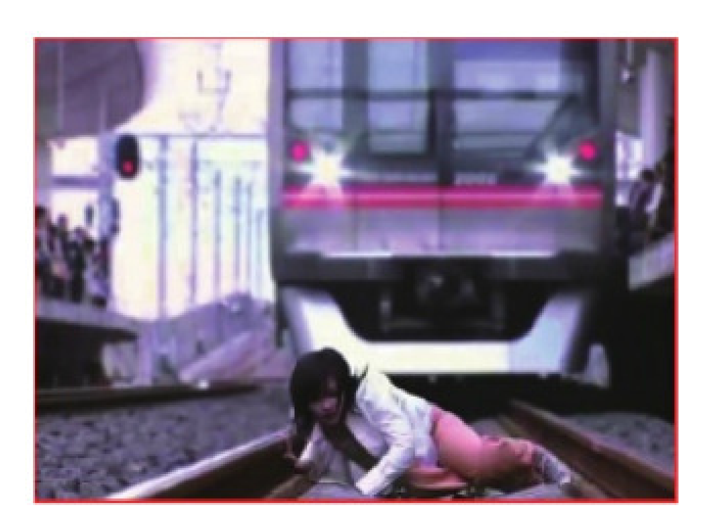
经典台词：如果有神的话，就算神有指示给我，我也会认真考虑。然后，由我决定这是否正确。

地狱少女

在线地址：

http://dv.ouou.com/play/v_38d7f7b61792f.html

剧情简介：生活在都市的小孩子，有着这样一个传言：只要在深夜0点时与一个叫“地狱通信”的网站取得联系，将无法发泄的怨恨写在网页上，地狱少女就会出现，她将为你把怨恨的人带进地狱，但付出的代价是——自己死后也要下地狱。







点评：最近很荣幸看到了此剧的真人版，剧中出现的角色大多是凄惨之人，他们都背负了命运中太多的苦难，在面对朋友的欺骗和对手的摧压下，绝望使他们选择了地狱少女来复仇。复仇的瞬间给他们带来了短暂的快感，但等到他们忘记报复的快乐后，却逐渐发现新的绝望其实就在眼前——地狱，他们死后

也会去的，只是比仇人晚了几十年（或几年）而已，这样的报仇还有意义么？

地狱少女的复仇即将拉开帷幕……《地狱少女》是一本相当不错的电视剧，其片中音乐也是围绕着“悲哀”这一主旋律展开的。导演很巧妙地用音乐将人物与剧情紧密相联，将不幸的色彩渲染到极致。刺激的节奏、悲哀的长鸣便是全剧的主题，而娴熟老练的导演手法让观者有如身临其境般。强烈推荐——目前连载到第10集（里面还有“萝莉控”们最爱的入江绫纱MM哦）！

经典台词：人生犹如被操纵的木偶，被操纵的丝线缠绕如此脆弱，悲凉的彼岸花无数次品尝着愤怒，悲伤和泪水的帷幕后是你无法清除的怨恨。纠缠在黑暗中的可悲影子，伤害他人，毁人清誉，沉陷于罪恶之中咆哮的灵魂啊……想死一次看看吗？

欺诈猎人

在线地址：

http://dv.ouou.com/play/v_e399e869d8c9e.html

剧情简介：主人公黑崎被诈骗犯害得家破人亡，为了替家人报仇，黑崎用心钻研诈骗技巧，成为诈骗行当里最出类拔萃的黑色欺诈师，并用“以恶制恶”的方式为社会声张正义。



点评：《欺诈猎人》精彩得真是没话说，这部漫画的原作风格有点类似当年红遍我国大江南北的《名侦探柯南》（其实我一直很纳闷，为什么柯南会这么火……），让人欲罢不能；而真人版竟然“青出于蓝而胜于蓝”，着实让我对该片的编剧刮目相看——题材绝对新颖，剧情绝对紧凑，非常引人入胜！每集之间看似独立，但又有着千丝万缕的联系，悬念迭出……比看大片还爽！





同时，此片由2006年最火的日本男艺人山下智久担当男一号，之前由其参演的两部电视剧《龙樱》和《野猪大改造》已经是火得一塌糊涂，尤其是在《野猪大改造》中饰演的草野彰一角，迷倒万千MM……人气不可一世的他演技已日趋炉火纯青，在《欺诈猎人》中的表现自然不输给任何一位同期艺人。对了，如果你是一位花痴MM的话，那此片就更对得住你的眼球了～

经典台词：这个世界上有3种欺诈师：骗取他人金钱的白鹭；用美色来玩弄别人心灵的红鹭；还有一种只把白鹭和红鹭当成猎物的史上最强欺诈师，他的名字叫——黑鹭。

怨屋本铺

在线地址：

http://dv.ouou.com/play/v_38d7f45b77eab.html

剧情简介：这个世界上有很多恶人无法被法律制裁，也有很多人承受他们所带来的痛苦，神秘女子“怨屋”，就是接受这些人的委托，以绝对不会留下证据的手段制裁恶人的“审判者”。



点评：相信熟悉漫画的读者都知道这部同名动画，而这次真人版就像是赶时髦一样。以上3部各位也见着了，现在动漫改编真人电视剧的风潮确实非常盛行。虽然本剧从主角到配角都不是什么大明星（甚至连二线演员都说不上），但具体表现还是有可圈可点之处，完全不输于漫画原著。故事的展开和内容都比较精彩，也有那种有意让观众去思考的情节，并且日剧一惯强调的煽情和严谨也很是到位。超PP的木下小姐用怨妇一般的执著去制裁那些法律不能定罪的罪人，帮受害者讨回公道。她的名言：“你的仇恨由我们来帮你报，社会性抹杀、实质性杀害都可以……”让人不寒而栗。





经典台词：人都有两面：笑脸下面藏着恶魔，只是一瞬间的爱也会转换成怨恨，怨恨最终会使这个世界血流成河；一寸前是黑暗，回头看的话也是黑暗，但是这个黑暗，谁也没有注意到。

瞧瞧以上这些戏，无一不是将自己讨厌的人从这个世界上“戏剧性”抹杀，区别仅在于是否借助超现实的力量而已，是不是这就代表了人内心深处最原始的欲望呢？不过笔者觉得，四剧均不约而同地暗示了现实社会中的某些阴暗面，把一些人们平时在生活中遇到的麻烦具象化，并把他们解决问题的极端方式用“死亡笔记”“地狱少女”“欺诈猎人”“怨屋本铺”等作为媒介展现于观者面前，给人以警示——这才是这些作品的初衷；相比较用长篇大论的陈辞滥调揭露人性弱点和社会丑恶，也显得高明多了。而且，它们确实演得挺有意思，剧中要不就是男女主角帅气或可爱到让人觉得白痴，要不就是坏人险恶用心背后有一段可歌可泣的血泪史，着实吊人胃口。而最最重要的一点是——它们又是根据漫画改编的！看看现今“80”或“90”一代的GGMM们，有多少人童年是在日本漫画中摸爬滚打过来的？因此它们想不受欢迎都难了哦！

编者注：以上观看地址对网络带宽要求较高，非宽带用户可能无法流畅收看，请各位读者根据自身实际情况自行尝试。也请各位读者通过正规渠道购买正版影视作品，支持正版。P



详尽的对比体验之旅

——WinXP升级到Vista得失评价

■贵州 逍遥

Windows Vista带给用户的震撼，不仅是巨大的资源消耗能力，而且还有绚丽华美的界面。但我们选择一款操作系统，最在意的还是功能是否强大，安全性能还有性价比如何？要升级到Vista，不但微软的系统使用授权非常昂贵，而且对于大多数用户来说，即使拥有Vista系统，要流畅执行新系统也需要花费不少资金升级硬件配置。本文将对Vista新增的各种技术与功能与WinXP系统展开一次详尽对比，让大家看看是否值得升级为Vista。

一、简洁高效的文件管理

从文件的管理、搜索到共享，无不将便捷与直观的用户操作主旨发挥到极致。文件的管理操作离不了资源管理器，资源管理器一直是Windows系统管理文件的重要工具，但在Vista系统出现之前，资源管理器的功能并不能完全满足用户需要，以至于用户不得不使用一些第三方的增强文件管理工具。但在Vista系统中的资源管理器弥补了以往版本的不足，完全不必使用第三方的资源管理工具即可轻松管理文件。

1.文件批量选择

打开Vista资源管理器后，点击工具栏上的按钮“组织”→“文件夹和搜索选项”，打开文件夹选项设置对话框。选择“查看”标签，勾选其中的“使用复选框以选择项”项，确定后即可启用文件复选框（**图1**）。启用该功能后，将鼠标指针移动到某个文件或文件夹上，将会显示出一个复选框，勾选复选框即可方便地选择多个文件（**图2**）。

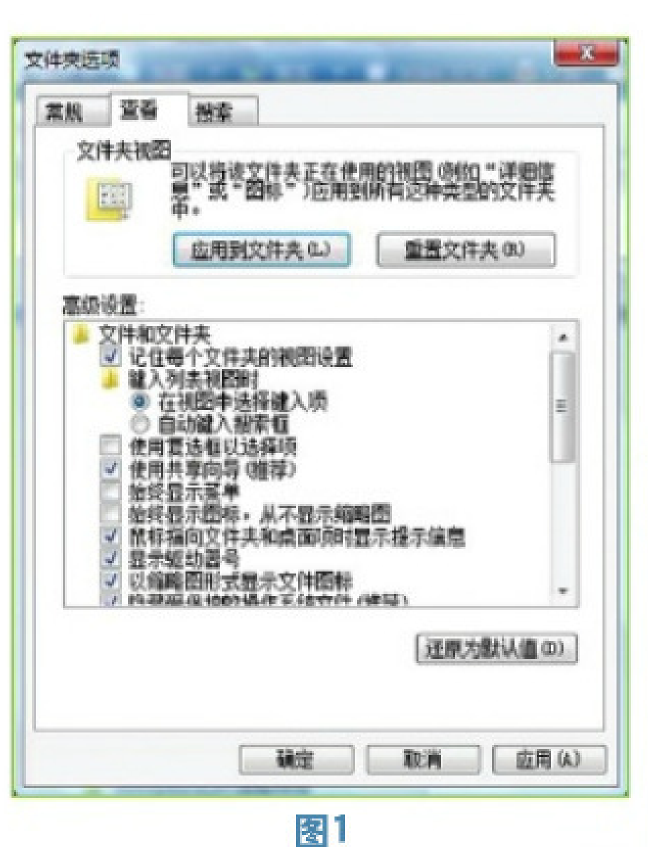

图1

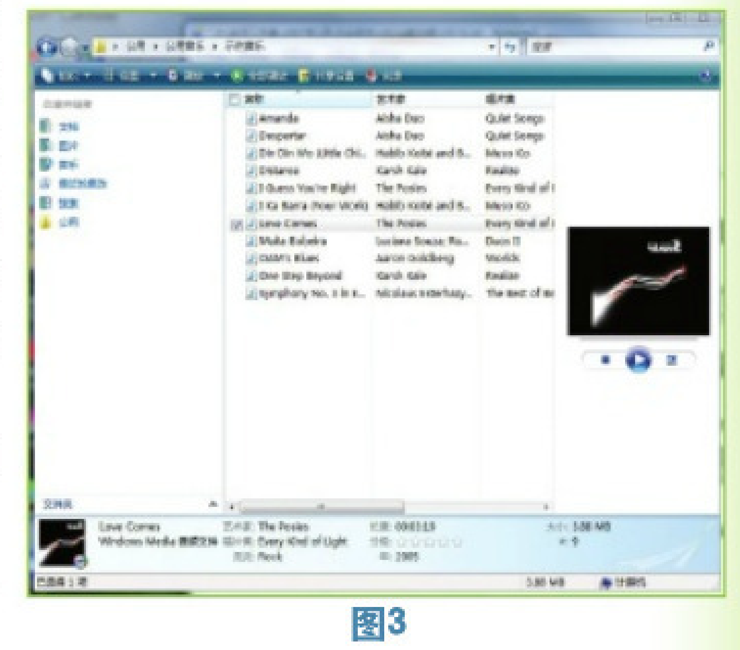

图2

对比：在以前的Windows资源管理器中要选择多个文件，可能需要拖动鼠标，或使用键盘配合鼠标点击进行，操作比较费事。在Vista中新增的文件复选框功能，使用文件复选框可方便地选择多个文件，一切操作都只需要鼠标简单点击即可完成。——Vista胜出

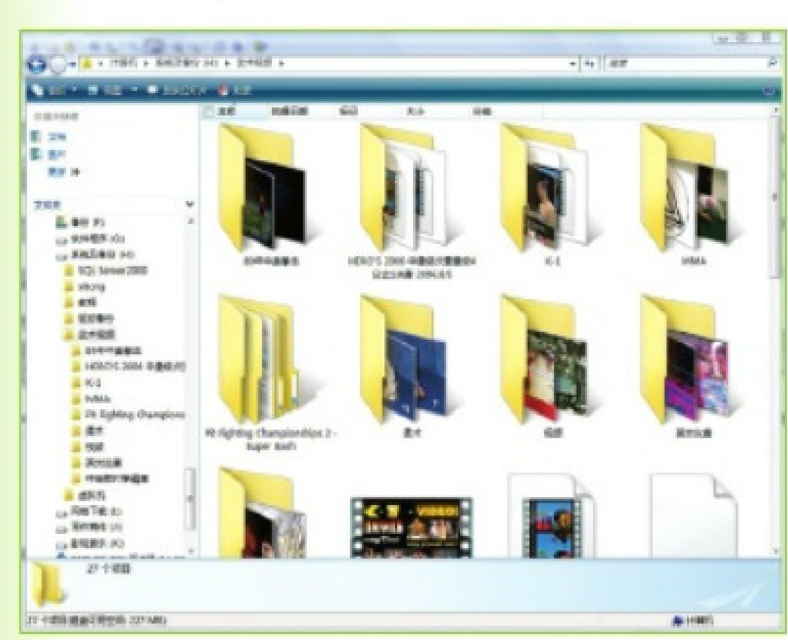
2.文件查看

在Vista资源管理器中提供了一个面板和两个窗格，方便进行文件预览和查看，其中的“预览窗格”功能很强大，可显示当前选中文件或文件夹的内容。

勾选工具栏按钮“组织”下的“布局”→“预览窗格”，即可在右侧显示文件预览区域，选中某个图片或文本等，在该区域将显示出图片和文本内容，而不必打开文件。当选中某个视频或音乐文件时，在预览区域将会显示视频内容画面，并提供了迷你播放条，可直接预览播放视频与音乐（**图3**）。在播放文件的同时，不会影响当前正在用WMP11播放的内容。


图3

另外Vista资源管理器中的文件夹采取了动态预览图标，文件或文件夹的图标不再是静态内容，而是可根据文件内容动态改变。对于图片或音乐视频文件夹，其图标就是图片或音乐视频文件的缩略图，并且文件夹以一定的角度拉伸，可看到其中多个文件的预览缩略图（**图4**）。并且在Vista中采用了大图标平滑缩放，点击工具栏上的“视图”按钮，拖动视图大小调节图上的滑块上下移动，可在平铺、图标、缩略图等几个不同的视图之间切换。


图4

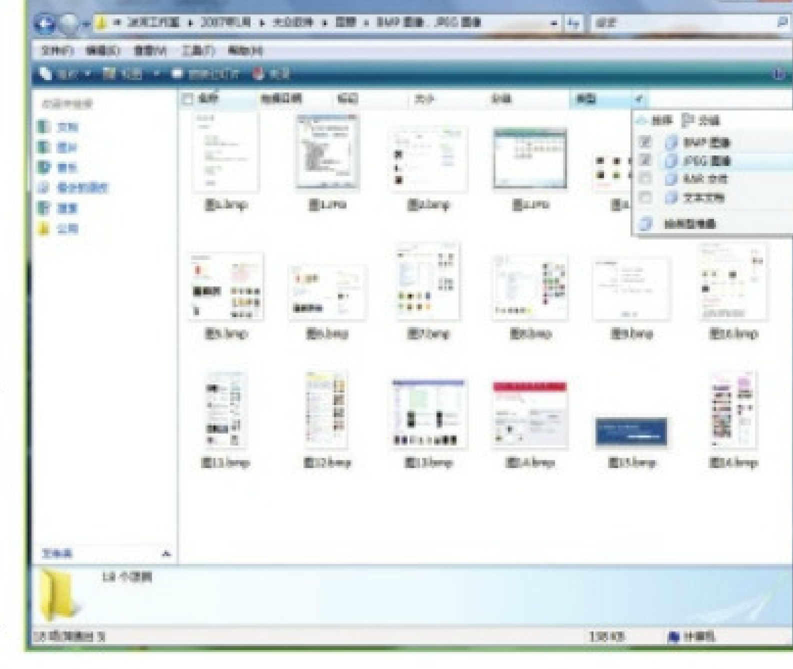
对比：Vista资源管理器的预览窗格可根据需要隐藏或显示，而且大小都可随意调节，使得查看文件变得更加便捷和高效。

Vista中的文件夹动态预览图标与WinXP下的缩略图模式不同，显示的内容信息更加丰富和直观。文件夹图标预览、文件预览窗格，再结合原有的WinXP中ZIP压缩文件查看功能，使得在Vista中查看文件极为方便，有时甚至不用打开文件夹就可知道其中的文件内容了。——Vista胜出

3.文件组织与管理

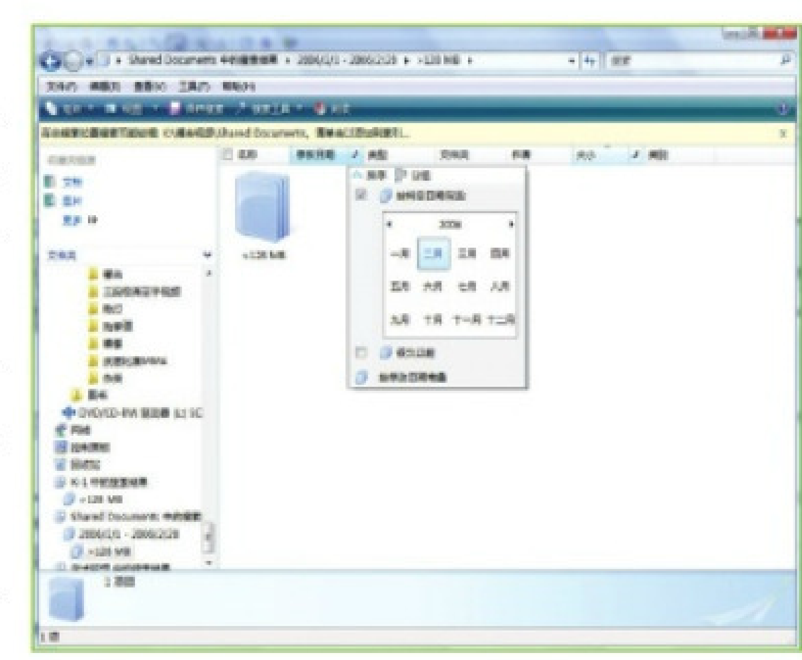
Vista中提供了强大的文件组织和管理功能，对于某个混合类型的文件夹，可轻松地过滤显示某些类型的文件，并可设置文件时间、大小等过滤方式进行文件分组。

例如打开某个文件夹后，只显示其中的图片，那么可右键点击右侧窗口上方的列表栏，在下拉菜单中选择“类型”命令，在窗口上方添加“类型”栏。点击“类型”栏右边的下拉箭头，在下拉菜单中勾选要显示的图片文件类型（**图5**），即可在资源管理器中过滤掉其它文件只显示图片了，并且可设置要显示的图片类型。


图5

在Vista资源管理器中，还可设置多个过滤条件，并对文件进行分组。例如，要在资源管理器中只显示大于128MB的视频文件，并且要求文件时间为2006年2月建立，可进行如下操作：

在“类型”栏下拉菜单中选择视频文件类型，然后在“大小”栏中勾选“>128MB”，再点击“修改日期”栏，在下拉菜单中选择“2006年2月”，建立过滤器后，资源管理器会自动对其中的文件进行过滤，显示128MB的分组虚拟文件夹。双击打开后，显示的即是指定文件了（**图6**）。如果想下次快速找到这些文件，可在分组虚拟文件夹上点击右键，在弹出菜单中选择“创建快捷方式”，以后直接点击左侧收藏链接栏目中的快捷方式，就可快速找到这些文件。


图6

此外，在Vista资源管理器中还提供了“堆栈文件”和“文件分组”的功能，作为文件筛选的补充。

对比：Vista的文件组织管理功能非常强大，会自动根据文件夹中的不同文件类型显示相应的过滤栏目，例如文件夹下的文件是图片，那么过滤栏则为拍摄日期、关键字、分辨率/相机型号等与照片有关的项目，如果是音乐文件，那么将显示曲目名称、唱片集名称、歌手名称、流派、年份等栏目。Vista的智能化，让用户可非常方便地对文件夹中的文件进行分类管理，比以前的WinXP有了很大改进。——Vista胜出

4.文件夹跳转

要管理硬盘中的海量文件，少不了在各个文件夹中跳转切换，Vista在这方面也有了很大的改进。

Vista的资源管理器地址栏从原来的输入框形式变成了链接形式，直接点击即可返回到上一层文件夹或返回到磁盘根目录中，并且每个文件夹链接下还提供了文件夹子菜单链接，点击后可方便地在不同目录间进行切换。在Vista资源管理器的地址栏中还提供了下拉菜单，里面显示了一些常用和曾访问过的文件夹供点击选择。还有一个显著的改变，那就是收藏夹链接栏被显示在了原来的“文件夹”栏上，将某个常用的文件夹拖动到此栏目中，即可建立一个快捷访问方式，以后直接点击该快捷图标，就可快速打开收藏的文件夹（**图7**）。


图7

对比：点击链接选择的方式比以前版本的手工输入目标路径的导航方式更为先进智能，这使用户管理操作文件提高了很大的效率。——Vista小胜

5.文件搜索

Vista的文件搜索功能改变非常之大，首先，在Vista的开始菜单上集成了本地搜索输入框，可直接从这里搜索到任何文件，包括已访问过的网址链接，操作十分便捷（**图8**）。在开始菜单的搜索框中，选择搜索Internet内容，可使用IE7中默认设置的百度搜索引擎，自动搜索网络内容。开始菜单中的搜索框实际上是一个完整的可搜索整个计算机和网络资源的搜索工具，并且支持通配符搜索，可搜索网页浏览的历史记录、邮件、联系人等。



图8

在高级搜索对话框中，提供了更强


图9

大的搜索功能，用户可指定搜索文档、图片、音乐或电子邮件等，并可设置搜索选项，指定要搜索文件的标记/作者/名称等，尤其贴心的是，直接在搜索框输入搜索关键词的前几个字母或汉字，Vista会自动匹配并迅速找到相应的文件或程序（**图9**）。

同样，在搜索结果中可进行资源管理中的过滤与筛选，将搜索结果进行分类与组织，而且在Vista中，搜索结果是可以保存的，搜索结果以“动态文件夹”的方式进行保存在每个用户的“收藏”文件夹中，用户可在保存对话框中指定搜索结果的名称，并添加标记等（**图10**）。

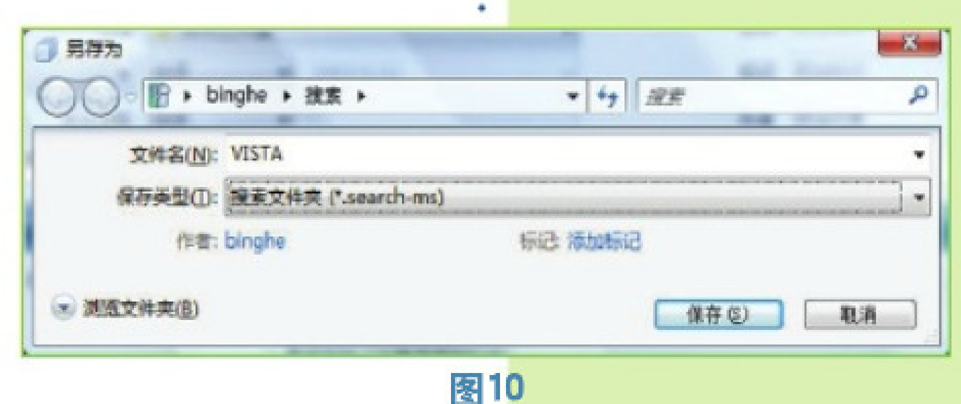


图10

Vista的搜索无处不在，甚至在帮助、控制面板中都可快速搜索定位想要的东西。

对比： Vista的搜索功能与文件管理功能完美结合在了一起，你可在一瞬间找到想要的东西，并且为它保存一个虚拟的文件夹，这使得很多原来在WinXP中广泛应用的第三方文件索引管理工具从此该下岗了。Vista的搜索集成得非常好，搜索成为了系统的一部分，尤其是开始菜单中的搜索框与Internet网络完美结合在了一起，完全就是一个嵌在系统中的桌面搜索工具。相信原本流行的一些有流氓软件嫌疑的桌面搜索工具，在Vista中将再无存在的必要了。——**Vista胜出**

二、Aero带来的不仅是美观

在许多用户的眼中，Aero带来的是Vista美丽绚烂的桌面主题和透明效果，其实Aero不仅仅只是一个桌面主题与效果，还有便捷直观的操作。

1.开始菜单与桌面

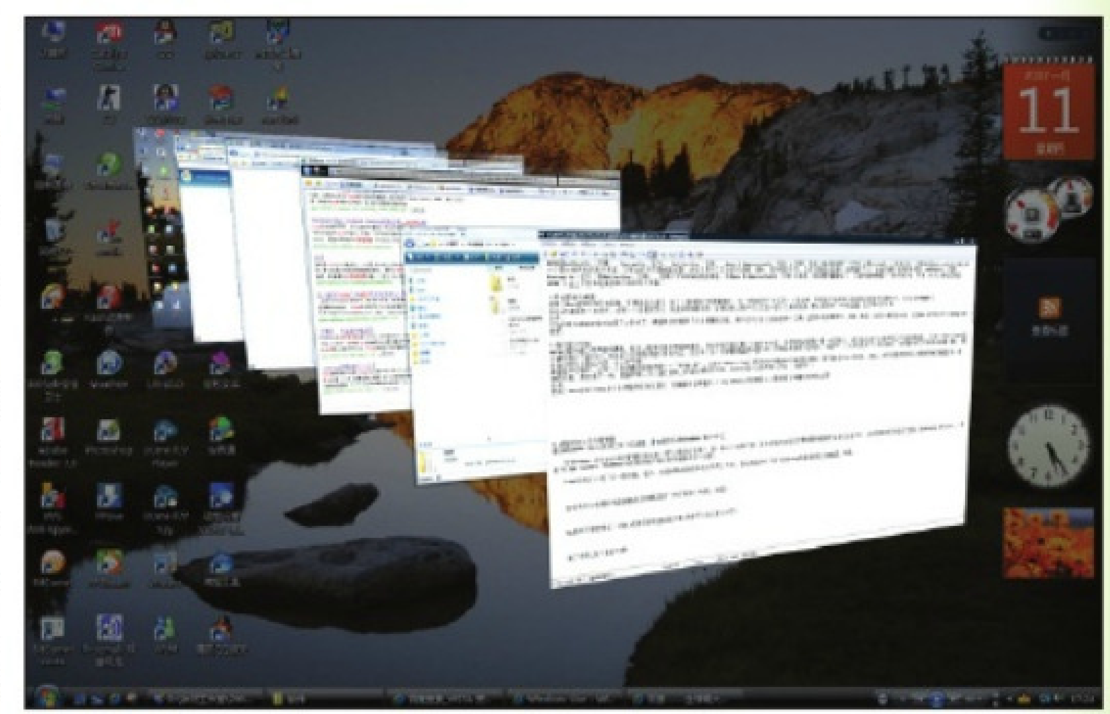
使用了Aero的Vista开始菜单变得简洁与清爽，除了上面提到过的搜索框外，在“所有程序”中还有个滚动条，即使在开始菜单中容纳再多的程序快捷方式也不会显得臃肿了。

Vista的桌面除了美观外，还有一个显著变化，就是Vista侧边栏，用户在侧边栏上可添加一些小工具和玩具，默认有时钟、RSS阅读器、日历和幻灯片等。

对比： 开始菜单和桌面的美观自是不必多说了，桌面侧边栏提供了许多便捷的功能，用户还可自己添加各种小工具，监视系统资源状态、网络下载等。视觉与感受的冲击，这是Aero带给用户最直观的感受。——**相差不大**

2.程序窗口切换

Aero让程序窗口变得美观漂亮，而且让程序切换变得简单直观。例如将程序窗口最小化到任务栏后，将鼠标移动到每个最小化图标上，就会自动显示出程序窗口内容的缩略图，在按下Alt+Tab组合键切换多个窗口时，也会显示应用程序窗口预览内容，这在开了多个资源管理器或IE窗口时，切换起来极为直观（**图11**）。尤其在使用了分组功能时，在层叠的窗口列表中选择某个窗口，都会自动预览出窗口内容，十分方便。


图12

桌面程序切换时，还有一个很受瞩目的新功能——“Flip 3D”，当按下Win+Tab或Ctrl+Win+Tab组合键时，即可激活Flip 3D功能，桌面上所有的程序窗口将以倾斜的角度层叠显示，纯3D效果，感觉很不一样，层叠的窗口可通过鼠标上的滚轮键滚动切换，实时显示出程序窗口内容（**图12**）。

对比： 在WinXP中的“分组任务”一直让用户觉得很不便，使用了Aero的Vista在进行多项程序任务处理时，切换操作非常直观。Flip 3D绚烂效果虽然暂时未有更多的体现和应用，但仍让人期待着未来真实3D操作系统的出现！——**相差不大**



图11

Aero的含义

Aero是Authentic（可靠）、Energetic（活力）、Reflective（反映）、Open&Approachable（开放和简易）4个单词的缩写。它实际上是Vista的一个开发代号，代表在Vista中作为独立的一个部分来开发的用户界面。它包含的不仅是桌面主题，还有与用户交互的对话框、服务、程序等，这些东西结合起来以后就提供了一个全新的操作系统使用界面。Authentic、Energetic和Reflective是用户对Vista系统的体验，而Open&Approachable则有着很重要含义，它指Aero是一个很开放的平台，开发人员可很容易地在Aero平台上开发和拓展各种不同的用户界面。

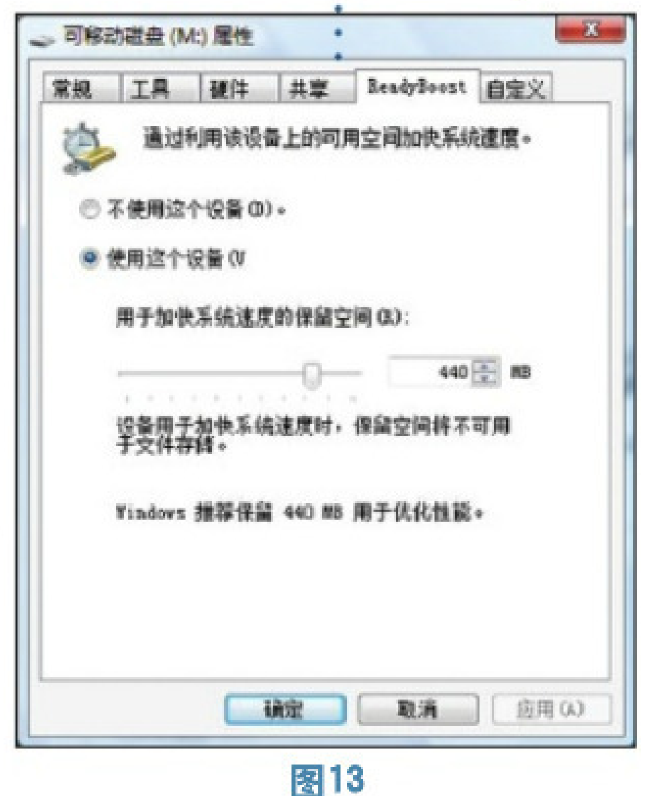
三、硬件与系统性能

Vista绝对是个资源大户，不过Vista也绝不会让用户得不偿失，高配置的硬件同样也提供了高性能的管理与利用效率。

1.ReadyBoost，USB闪存盘变内存

1GB内存运行Vista才算流畅。庞大的内存消耗，使得很难有资源运行其它大型程序，但Vista系统提供的“快速启动（ReadyBoost）”特性，可使用USB 2.0闪存提供内存支持，能大幅提高系统运行软件速度。

在Vista中，将USB闪存盘插入USB接口时，会弹出一个“自动播放”对话框，如果USB闪存盘符合ReadyBoost要求，在对话框中将会有一个“加速我的系统”选项。点击“加速我的系统”选项，将出现ReadyBoost设置对话框，勾选“使用这个设备”单选框，即可启用ReadyBoost功能，在下方可拖动滑块设置指定ReadyBoost所占用的USB闪存盘空间（图13），设置ReadyBoost加速的USB闪存盘容量，一般设置为系统内存容量的1至3倍。设置启用ReadyBoost后，将会在USB闪存盘根目录下生成一个名为“$emd.sfcache”的文件，这就是ReadyBoost所生成的SuperFetch缓存文件。


图13

对比：现在的U盘动辄就是几个GB的容量，而且价格相对便宜，但内存条却依然昂贵，而且目前能完美支持4GB内存的主板似乎并不多见。虽然U盘比不上真正的内存条，但由于价格和容量上的优势，用来提升系统性能确实不错。——Vista胜出

2.Sleep，节能与速度

在Vista的控制面板的电源选项中，提供了3种预设的电源管理模式，分别为“已平衡”“节能程序”和“高性能”（图14）。对笔记本用户而言，选择“节能程序”模式可有效延长电池的使用时间，用户也可点击“创建电源规则”按钮，使用自定义节能模式。


图14

当Vista系统进入睡眠状态时，其它设备的电源都可关闭，系统自动维持内存供电，内存的数据不会丢失，但看起来与关机没有两样。

对比：WinXP中的待机和休眠技术都各有缺点，待机恢复的时间比休眠快多了，往往只需要二三秒钟，但普通待机的方法不能关闭电源，因为数据存储在内存中，一旦关机将会造成数据丢失，要想关机，只有使用休眠，但休眠启动的时间还是比较长。虽然从i815主板开始，大部分主板都支持STR技术，利用主板电源的STR技术恢复电脑工作状态只用几秒钟，但STR同样不能断电，而且会设置CMOS启用该功能的用户并不多。Vista中的睡眠技术甚至比STR技术还要好用。——相差不大

ReadyBoost技术释疑

Vista的ReadyBoost特性，可使用某些可移动介质设备（如USB闪存驱动器）上的存储空间提高计算机速度，SuperFetch是Vista引入的一种新型内存管理机制，ReadyBoost把USB闪存盘虚拟成SuperFetch缓存，从而提高系统性能。但许多用户往往会产生一个误区和疑问，“硬盘的读写速度这么快，为什么反而要用U盘来加速系统呢？”

在XP系统中，页面文件是设置在硬盘上的，硬盘的顺序访问速度可达到80MB/s以上，但硬盘的寻道时间比较长，导致硬盘的随机访问速度只能达到1MB/s左右。对于系统和应用程序说，需要更多的是随机数据读取，随机访问速度才是决定系统速度的关键因素，相比之下，高速USB闪存盘的随机访问速度可达到硬盘的10倍以上。系统运行时，首先尝试到USB闪存盘的SuperFetch缓存里查找数据，如果没有再到硬盘的页面文件中查找，由于USB闪存盘的随机访问速度要高于硬盘，从而大幅度提高系统的性能。

四、网络连接，自由安全

网络的精彩就在于自由，Vista中的网络连接与共享更加便捷，同时也更安全。


图15

1.一键点击，实现共享

Vista使用了一个新的网络映射技术，可映射出网络，轻松管理和访问网络设备及计算机。

打开Vista控制面板中的“网络和共享中心”，点击“查看完整映射”链接，Vista将会生成一个网络映射（图15）。在映射中能自动检测出所在局域网中的交换机或集线器，也会显示整个网络中在线的主机，并显示MAC地址和IP地址。点击网络中的任意一台主机，即可访问该主机所共享的任何文件夹。


图16

在“网络和共享中心”，用户可方便地设置本机是否共享文件夹，是否可让局域网中的其它电脑访问，所有设置项都以直观的方式列表显示出来（图16）。例如启用“网络发现”功能，可让电脑发现局域

网中的其它网络主机和设备，同时允许其它网络主机发现自己的电脑，“文件共享”功能则可设置是否让其它主机访问本机的共享资源。此外，还可分别设置是否允许访问公共共享文件夹与设置了密码的共享文件夹，也可方便地共享打印机。

对比：以前要在WinXP中设置共享和寻找访问局域网中的主机共享，往往要花费不少功夫，安装一些协议并设置工作组，往往是要网络管理员才能完成这样的操作，在Vista中一切都变得如此轻松，无需复杂的设置即可轻松实现共享。——相差不大

2.协议升级，共享安全

打开Vista的“本地连接”属性，将会发现有了很大的改变，原有一项很重要的协议“NWLink IPX/SPX/NetBios”不存在了，取而代之的是“链路层拓扑发现映射器I/O驱动程序”和“Link-Layer Topology Discovery Responder”两项协议（**图17**），这两项协议正是Vista进行网络映射自动搜索网络共享和实现本机资源共享的，安全性比原来的WinXP有了极大提高。



图17

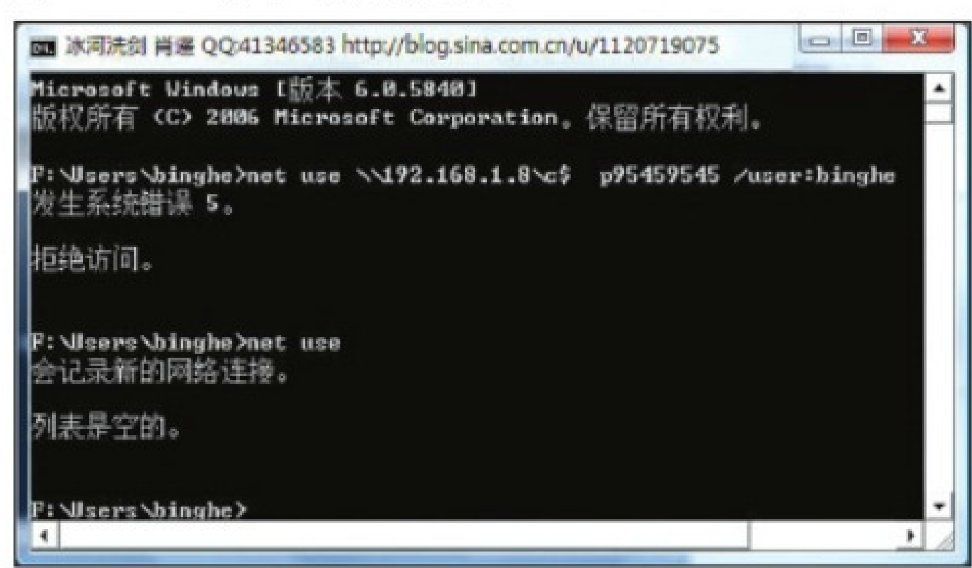


图18

在Win2000/XP中默认就开启了IPC$、C$、D$等隐藏的管理员共享，在Vista中是否存在这个问题呢？打开CMD命令提示符窗口，执行命令（**图18**）：

net use

可看到结果显示列表为空，说明默认的IPC$、C$、D$等隐藏管理员共享已不存在了。再执行命令：

net use \\Vista主机IP地址\IPC$ 密码 /USER:用户名

可看到执行结果竟然是拒绝访问，说明在Vista中，默认的管理员共享连接无法手动启动。

对比：在Win2000/XP中要实现网络共享，必须安装“NWLink IPX/SPX/NetBios”协议，但这往往引发了遭受IPC$共享攻击的威胁，这正是“NWLink IPX/SPX/NetBios”协议惹的祸。Vista中取消了该协议，极大提高了安全性，并使得隐藏的共享连接不复存在，遭受局域网共享攻击的可能性几乎降低为零。但有利有弊，关闭管理员远程共享连接后，可能会给远程管理带来一些不便。——相差不大

3.防火墙，系统安全百分百

Vista中自带的防火墙更是让人欣喜，普通用户完全可不必安装第三方防火墙就足以保证系统网络的安全。

打开控制面板的“管理工具”→“高级安全Windows防火墙”，打开防火墙设置工具，在“概述”下显示有防火墙默认的3个配置文件，域配置文件、公共配置文件和专用配置文件，默认状态下都是开启的（**图19**）。但需要点击“Windows防火墙属性”链接，打开设置对话框，在对话框的每个标签选项卡中，可将“出站连接”选项设置为“启用”，即可打开Windows防火墙的出站监视功能，禁止本机外出的网络连接（**图20**）。



图19

图20

启用了禁止出站连接控制功能后，可返回刚才的设置工具页面，在“出站规则”中设置许可出站的网络连接规则。

对比：WinXP SP2中内置的防火墙一直是“鸡肋”，虽然与系统兼容得非常好，但该防火墙有一个最大的缺陷，无法对系统中程序主动对外界的连接进行限制。由于该缺陷的存在，使得WinXP SP2防火墙根本无法阻止反弹木马、驻入式木马的攻击，这些木马可内嵌驻入到系统进程中，或本身直接向控制端发送一个连接，从而导致系统被攻击者恶意控制。在Vista中对防火墙的功能进行了升级，补充了出站连接控制功能，从而百分百保证系统的安全性！如今Vista中防火墙强大的功能，再加上与Vista系统完美的兼容和结合，足以让我们有理由放弃第三方的防火墙产品了！——Vista胜出

4.IE7.0，浏览网页新体验

IE7.0不仅为Vista增色，而且也被WinXP的用户广泛使用。

从安全性与浏览的便捷上来说，IE7.0都有极大提高。其更新主要体现在几个方面，首先是多窗口浏览和多页面预览功能，节约了资源，也方便切换浏览页面；其次是“仿冒网站筛选”功能，此功能可有效阻止目前网络上非常流行的“网络钓鱼”攻击；另外，在IE7.0中提供了RSS链接收集功能，方便添加RSS链接源，对于阅读Blog带来了极大便利；最后不得不提IE7.0搜索与开始菜单中的桌面搜索框的结合。

在前面我们提到过开始菜单搜索，可方便地进行网络搜索，在IE7.0中可为其设置默认的搜索引擎，使得网络搜索真正搬到桌面上来！在IE窗口中，点击右侧搜索输入框中的下拉菜单，点击其中“查找更多提供程序”即可展开搜索引擎添加页面（**图21**），在其中可添加Google、Yahoo!、中搜、搜狗、爱问、百度和易趣等多种搜索引擎，并可将其设置为默认的搜索引擎，这样在IE和开始菜单搜索框中即可使用该引擎进行搜索了。

图21

对比：面对网络上满天飞的广告和弹出窗口、各种插件及恶意的网页攻击、流氓软件等，IE6确实穷于应付，以至于用户不得不使用Firefox、Maxthon之类的第三方浏览器。IE7.0的增强，连Maxthon之类的浏览器都对其进行了模仿，现在可将那些浏览器请走了，毕竟谁也不希望系统中多出一些不必要的软件吧！——Vista胜出

五、安全改进，远离攻击

除了增强的防火墙、共享及IE等大大加强了Vista系统的安全性，还有一些专用的安全措施和设置。

1.UAC，虽繁却不可少

在以往的Windows系统中，管理员拥有最大的权限，可为所欲为，但也带来了一些危险。木马病毒、流氓软件、远程攻击等，都有可能利用当前管理员的权限对系统造成不可挽回的破坏。Vista中的UAC账户策略，彻底解决了这个问题。

Vista中已默认启用了UAC功能，当以管理员账户登录系统后，此时管理员账户也只是“受保护的管理员”模式。在运行程序时，程序所能继承的只是一般用户权限，不能进行关键的系统设置和修改。安装新的应用程度、更改系统日期时间以及大部分控制面板中的设置项，这些操作都会受到UAC的控制，弹出询问对话框，用户可选择是否继续执行操作（**图22**）。



图22

对比： 在Win2000/XP中，用户执行程序的权限有“继承”特性，只要用户以管理员权限登录，执行任何操作时都会继承管理员的权限，因此网页木马或恶意程序之类的也同样具有系统修改的权限，所以会破坏系统。即使用户以Guest用户权限登录，但如果遭受本地或远程溢出类攻击时，攻击程序同样可获得System级别的管理员权限，在后台执行管理级和系统级的修改操作。但Vista系统中的机制类似于在系统与恶意软件间加入了一个隔离层保护，即使以管理员身份登录，只要用户不许可，就绝不会被其破坏。而且UAC可远离溢出类攻击，溢出获得管理员权限后，没有UAC许可同样不能执行系统操作——也许每天操作Vista时，要面对数十次的UAC对话框，虽然繁琐一些，但却能保证安全，何乐而不为？——**各有所长**

2.拒绝泄密，BitLocker驱动器加密

Vista提供了一种全新的BitLocker驱动器加密方式，可充分保障数据的安全性。

首先接入USB闪盘，打开控制面板中的“BitLocker驱动器加密”组件，在列表中显示了当前的磁盘分区，点击每个分区后的“启用”按钮，即可启动BitLocker加密向导（**图23**）。系统将随机生成一个48位的恢复密码，点击“显示密码”按钮，显示并记下明文密码。确定后，系统会提示将启动密钥保存在USB闪盘里，确定保存即可，然后会要求选择需要加密的磁盘分区，确定后即可开始进行数据加密。



图23

使用了BitLocker驱动器加密后，开机时会要求访问保存密钥的USB闪盘。如果是选择了TPM模式，则要求手动按下F1～F10功能键代替数字键，输入先前保存的48位恢复密码，才能成功访问Windows Vista所在的卷。

对比： 原来的Windows系统中采用的是EFS数据加密方式，无法加密系统文件和位于系统目录下的所有文件，而且加密方式可轻易破解。使用EFS Advance Password之类的工具，可在短短10多秒内破解还原EFS加密过的文件。但BitLocker可加密整个Windows卷，包括页面文件、SAM注册表数据库文件、休眠文件和Dump文件等，这些都是EFS加密所无法保护的，而且BitLocker加密后，攻击者根本无法进入到用户登录状态，因此也无法对加密文件进行操作——其实在WinXP中，原有一个叫Syskey的组件工具也有类似功能，但却没有BitLocker驱动器加密这么强大。——**相差不大**

3.Windows Defender，远离木马

Windows Defender是Vista内置的一款反间谍软件，是原来的“Windows AntiSpyware”升级版。Vista默认启动了Windows Defender的实时监视保护功能，当木马或病毒/流氓软件试图在系统中运行时，Windows Defender会及时进行阻止。

打开控制面板中的“Windows Defender”可进行设置，并可选择手工对系统进行全面的扫描检测（**图24**）。另外，它还集成了一个“软件资源管理器”，利用微软数字签名验证功能可对当前系统中的所有进程进行全面的检测分析，判断其安全性（**图25**）。



图24

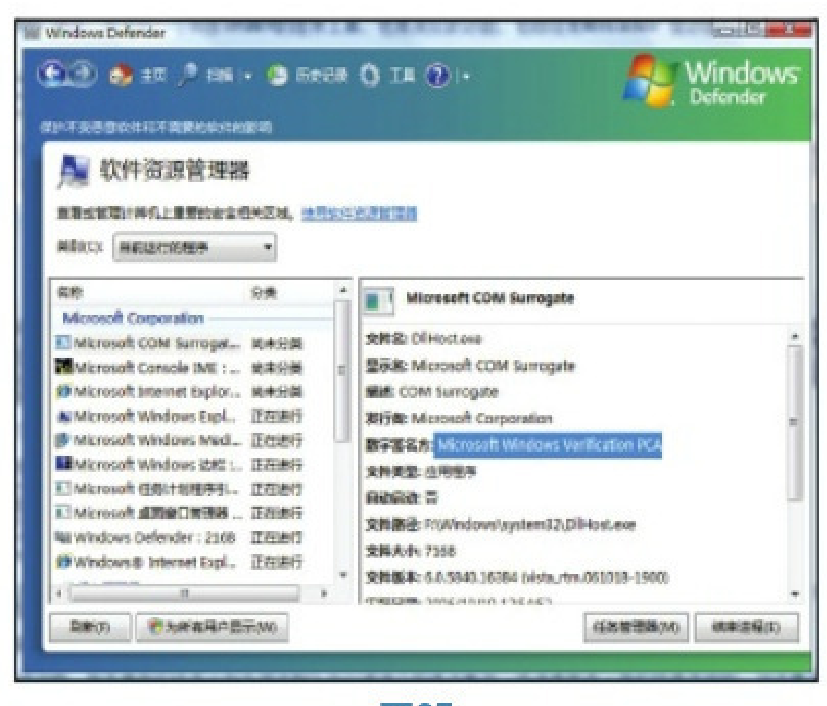


图25

对比： 如何分辨系统文件中伪装的木马与病毒文件，相信在这一点上没有哪个公司能与微软相比。Windows Defender无论是在兼容性还是可靠性上，都远远超出普通的反病毒木马工具，再借助Vista系统的捆绑优势，也许Vista盛行时也是许多没有实力的反病毒工具灭亡之时。——**Vista胜出**

BitLocker驱动器加密

BitLocker又被称为Secure Startup（安全启动），是一种全新的安全功能，该功能可更安全地保护计算机的脱机数据和操作系统。

BitLocker加密的模式有两种：USB闪盘模式、TPM模式。USB闪盘模式需要BIOS支持引导时访问USB闪盘，可将解锁磁盘所需的相关密钥存放在USB闪盘里，开机时必须插入USB闪盘，才能解锁加密的Windows卷正常访问Windows Vista。TPM模式要求计算机带有1.2版本的TPM芯片，系统会将解锁磁盘所需的密钥存放在TPM芯片里，TPM模式可实现最高级别的安全保护。除了USB闪盘模式所支持的全卷加密之外，另外还支持系统启动组件的完整性检测。

USB闪盘模式只支持全卷加密，而TPM模式还可支持完整性检测，类似于WinXP的激活机制。在设置BitLocker加密时，系统会分别对主引导记录（MBR）、NTFS引导扇区、NTFS引导代码和密钥等做“快照”，保存在TPM芯片相应的寄存器里，每次系统启动时，会自动与原本的快照进行比较“度量”（Measure），如果启动组件发生了变化，系统就会拒绝从TPM芯片里释放磁盘加密密钥。

六、系统稳定性与备份恢复

系统光漂亮不行，还要足够稳定，Vista在系统稳定性上面下足了功夫，同时提供了完善的备份与恢复机制，解决了后顾之忧。

1.系统稳定性监视检测

Vista内置的内存检测和系统性能监视工具可保证系统的稳定运行。

打开控制面板→“性能信息和工具”→“高级工具”→“打开可靠性和性能监视器”，即可运行可靠性和性能监视器工具（**图26**），工具会自动分析系统的安全性，并采用走势图和指数形式来表示计算机安全稳定性的变化。对于稳定性降低的时间点，程序会自动分析导致计算机稳定性降低的可能原因并生成报表。另外，在监视器中还可设定指数阀值，提示用户关注系统的稳定性。



图26

对比：可靠性和性能监视器是一个有效的系统稳定性检测工具，并可对系统生成一个健康报告，诊断引起系统稳定性降低故障和原因，比如安装了某个应用程序或删除了某个系统文件导致系统稳定性降低等问题，不过可靠性和性能监视器的使用对普通用户来说可能略显复杂。——**相差不大**

2.内存，系统稳定的关键

内存的质量问题是系统稳定与否的关键，尤其是Vista这样消耗内存的大户，Vista提供了全面的内存检查工具以保证系统稳定运行。

打开“控制面板”→“管理工具”，运行其中的“内存诊断工具”，可选择重启时进行系统内存检测（**图27**）。



图27

对比：碰上莫名其妙的系统崩溃与死机问题，很大一部分是由于内存质量不过关或接触不良造成的，动手插拔内存条以确认确实有些麻烦，而Vista的内存诊断功能不必动手就能快速了解内存的健康状态。——**Vista胜出**

3.完整的系统备份

Vista提供了一个完整的系统备份工具，除了常见的文件备份功能外，还有全面的类似Ghost备份的“完整备份”功能。

打开“控制面板”→“备份和还原中心”，要使用完整备份，只需点击“备份计算机（Backup Computer）”，按照向导提示进行操作即可。不过完整备份功能是不包含在Windows Vista家用版或家用高级版中的，这两个版本仅提供了文件备份与还原功能（**图28**）。操作完成后，将会生成一个类似Ghost的镜像文件，当系统出现故障时，可用Vista光盘引导系统，进入Windows恢复环境（Windows Recovery Environment），通过“完整计算机恢复（Complete PC Restore）”完成恢复操作。



图28

对比：Windows中的备份工具一向是繁琐而不实用，这次Vista中提供了完整的备份功能，算是有了改进，全面恢复系统变得更轻松。不过Vista生成的镜像文件不通用，恢复时必须借助Vista安装光盘，这使得其应用性大大降低，也许很多用户还是倾向于使用Ghost之类的第三方备份文件工具。——**Vista胜出**

结语：

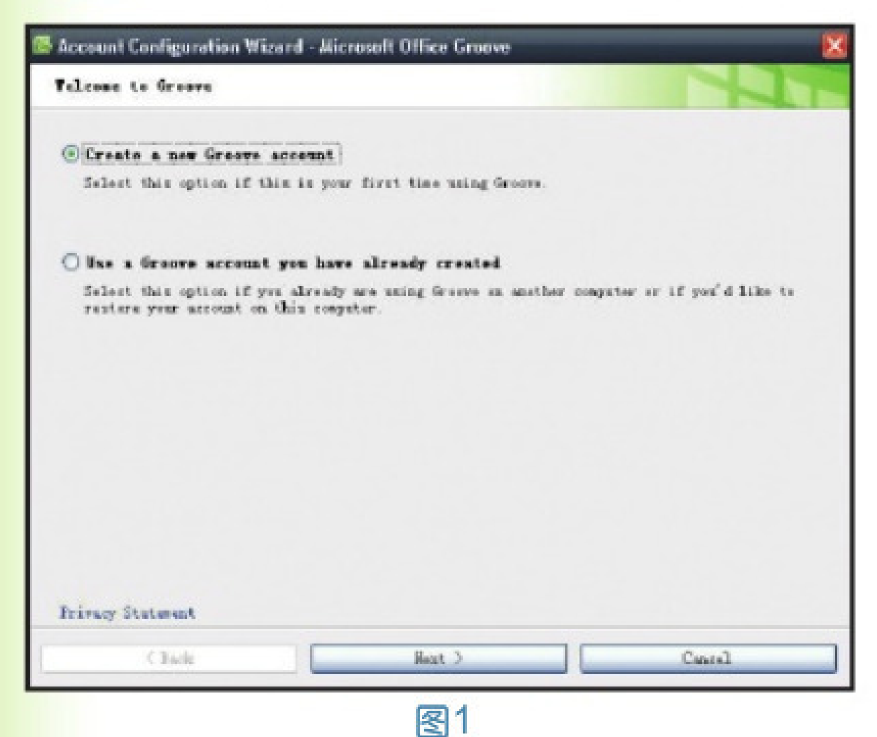
Vista给用户带来的体验确实是前所未有的，总体来说大多数进步都是用户所希望看到或者说代表了较前沿思想的，当然其资源消耗的提高也是用户意料之中的。WinXP无论从设计目的或功能强弱上讲都已经快要跟不上时代，这点从越来越多的病毒和流氓软件的出现就可以看出，毕竟没人乐意使用一款没有安全保障的系统。不过Vista内核改变很大，有许多常用软件都无法在Vista中使用，一些平常得心应手的工具软件，可能只有等新版本的出现了。微软的大力推广和硬件性能的提升使得Vista替代WinXP只是时间问题，用户只需要考虑何时更新比较恰当而已。P

Office 12 新篇章 强调合作的虚拟办公室 Groove

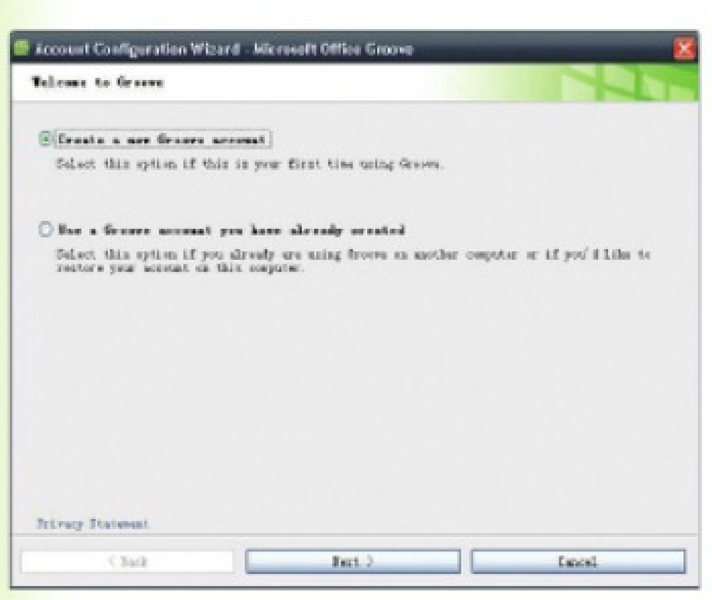
■广东 GZ

虽然是处于垄断性地位的办公套件，但每一代MS Office在不断自我完善的同时，也对上一代产品进行挑战。作为新一代的生产力软件，Office 2007不仅拥有全新的文件格式、全新的工具栏界面，还带来全新的Office办公组件Groove。Groove组件赋予MS Office全新的协同办公理念和意义，改善了办公套件远远落后于互联网络发展的现状，即使时空迴异的工作团队也能利用虚拟办公室协作完成工作。

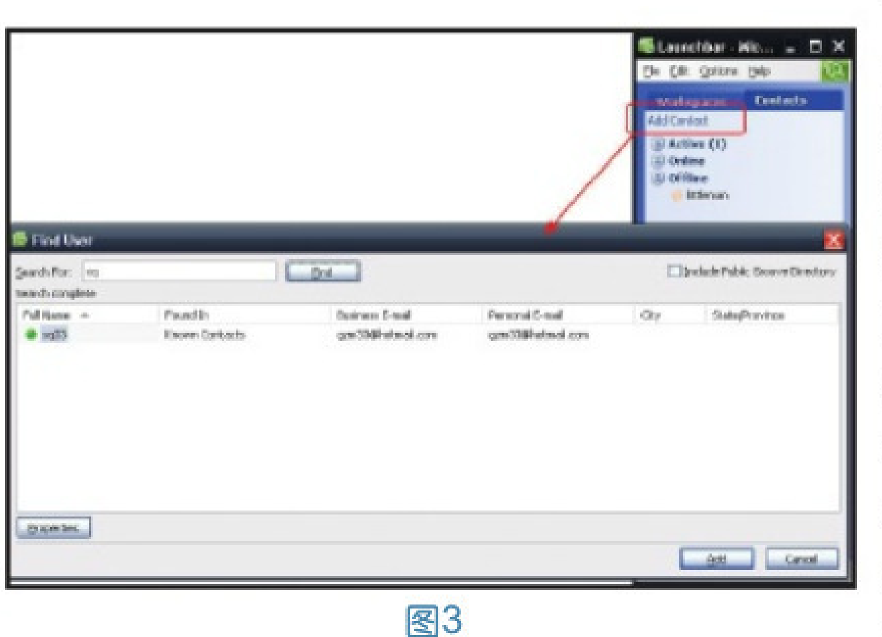
一、Groove的启用

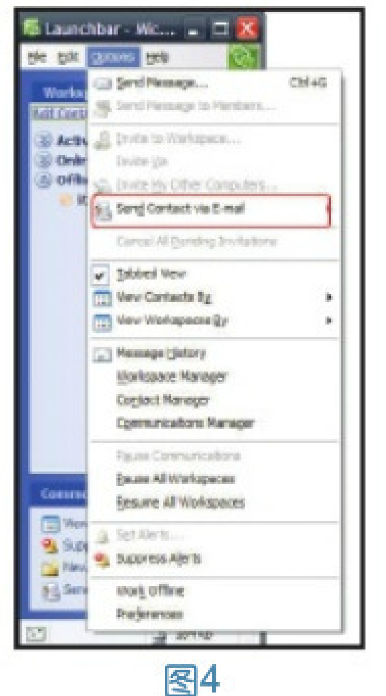

图1

首先执行Office套件中的Groove组件，初次运行时由于初始化会稍慢，在初始化对话框中用户应该选择“Create a new Groove account”（**图1**），接着的对话框会询问用户是否有Groove账号配置代码，选择最下面的“I don't have a Groove Account configuration code”继续。然后填入账户名、Email资料、密码，并不用担心账户号会重复，Groove会自动在本地创建一个随机的用户ID，而不需要到Groove服务器。


图2

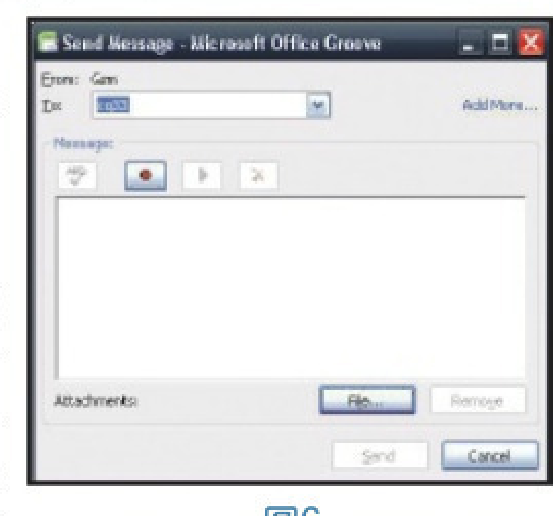
Groove Launchbar的外观风格酷似IM工具MSN，事实上它的功能理念也确实基本等同于IM工具（**图2**）。Groove Launchbar默认有两个管理面版，其中右边Contacts面板比较易于理解，其主要应用功能可简单认为相当于MSN的好友；而左边Workspaces面板的应用虽然复杂，从管理角度而言用户也不妨就看作是IM工具的群功能。创建协同工作环境的首要任务是联系人的相互添加，处于同一网段的Groove用户相互添加极为简单，将Launchbar切换到Contacts面板并点击顶端的“Add Contact”（**图3**），用户只要在添加对话框中输入联系人的Groove账户名，点击“Find”按钮即可精确找到并添加对方。即使用户尚不知道联系人的Groove账户名，也可不输入任何信息直接点击“Find”按钮模糊搜索，Groove会扫描出网络上所有的Groove账户列入表中供用户选择添加。


图3


图4

不过注意Groove的默认搜索操作仅仅只是本地网络和邮件联系人，如果用户希望添加的联系人并不处于局域网内，那么就要勾选搜索对话框中的“Include public Groove Directory”，尝试在互联网上的公共Groove目录上搜索联系人，当然成功添加的前提是如上文所述对方已将账户信息张贴在公共的Groove目录中。对于没有公开Groove账户信息又远隔千里的联系人，则必须选择E-mail的相互添加方法，点击Launchbar菜单的Options并选择“Sent contact Via Email”（**图4**），Groove会打开系统默认邮件程序，其中邮件内容是自动生成，用户仅仅需要填入联系人的电子邮件地址。当对方收到邮件后只要点击其中第2条链接，浏览器就会在公共Groove目录服务器下载用户的联系人信息文件，对方打开此文件也就将用户添加到他的联系人面板中，同理用户也能利用对方邮件来添加对方（**图5**）。


图5


图6

对于已添加的联系人可像MSN一样进行交流，包括文字、录音甚至是文件传送（**图6**），不过Groove应用的主要功能显然不是即时通讯，用户添加联系人是为了和联系人一起协同工作，要实现这个目的就必须创造协同工作的环境。将Launchbar切换到Workspaces面板并点击顶端的“New Workspaces”，在弹出的对话框中命名协同工作空间的名称，并选择“Standard”类型完成设置（**下页图7**）。Groove会创建并打开一个协同工作的空间窗口，同时Launchbar的Workspaces面板中也会显示新激活的工作空间。此时用户可邀请联系人参与到协同工作中，直接在Workspaces窗口右侧“Invite to Workspace”中输入联系人的Groove账户名，点击“Go”按钮即可调出邀请信息发送窗口。

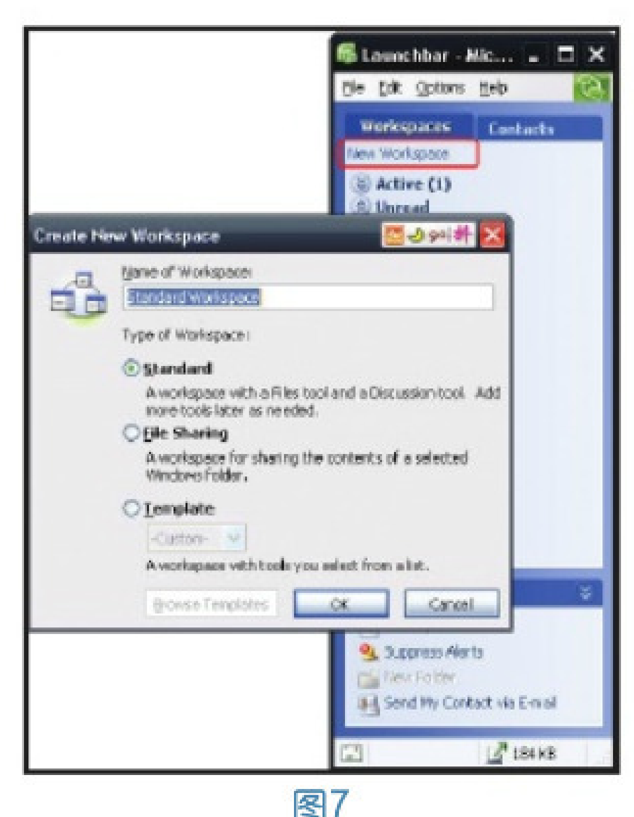

图7

图8

这里需要注意邀请选择中的“Role”设置，默认情况下对方都是作为“Participant”（参与者）角色被邀请，也就是说作为整个项目的协同工作者，如果设置成管理者和宾客，它们参与项目的用户权限全然不同。当用户点击“Invite”按钮发出邀请后，对方如果在线，Groove就会弹出邀请信息提示（**图8**），打开邀请信息窗口后对方点击“Accept”按钮接受邀请，用户的Groove也会提示对方已接受邀请，Workspaces窗口右侧的Workspaces Members面板中会显示刚才接受邀请的联系人已在线。此时被邀请人Launchbar的Workspaces面板也出现邀请者的工作空间，只要双击此工作空间就能进入进行项目创建工作，实际上工作空间的内容已被同步下载到被邀请者的本地。此时Launchbar的Workspaces面板会显示有两个参与者同时在工作空间内，只要右键点击空间就可同时向所有参与者发信息，确实与IM工具的群功能很像（**图9**）。虽然Groove Launchbar的具体管理和应用要比IM工具复杂，但它的最关键作用就是创建协同工作的环境，当用户成功邀请伙伴加入到协同项目后，关注的重点应该自然转到Groove工作空间的协同能力上。

图9

二、协同空间的应用

标准的工作空间默认包括两种协同工具——File tool和Discussion tool，它们在资源和信息共享的基础上使整个项目参与者的工作齐头并进。项目管理者首先要为工作空间添加项目内容，通常大部分项目内容都依靠文件工具来进行协同，点击文件工具窗口上方的“Add Files”按钮即可将硬盘上的项目文件添加入空间（**图10**），不过逐一使用菜单添加分散在各个目录的文件比较麻烦，快捷的办法是将需要添加的文件直接拖放到文件工具窗口即可。所有被放入工作空间的文件都会被同步到工作空间参与者的本地计算机，所有工作参与者也都能在文件工具中自由添加和编辑共享内容，不过除了工作空间的管理者外，任何参与者都只能删除自己上传或创建的文件和子文件夹，以保证协同工作的安全性。

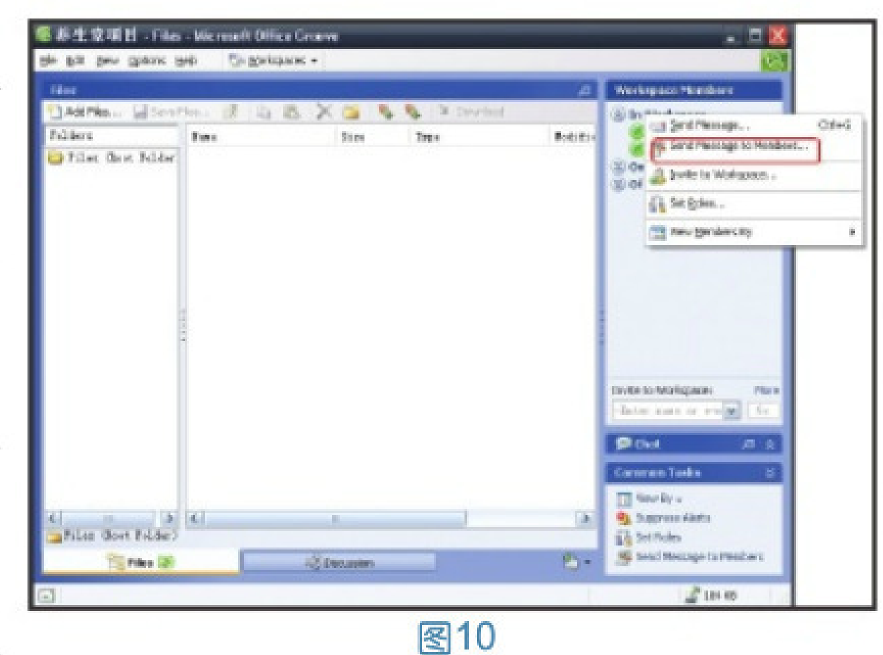
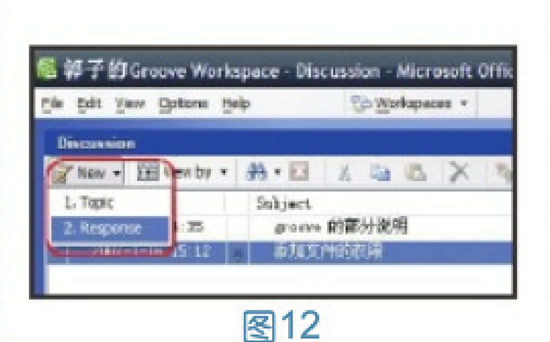

图10

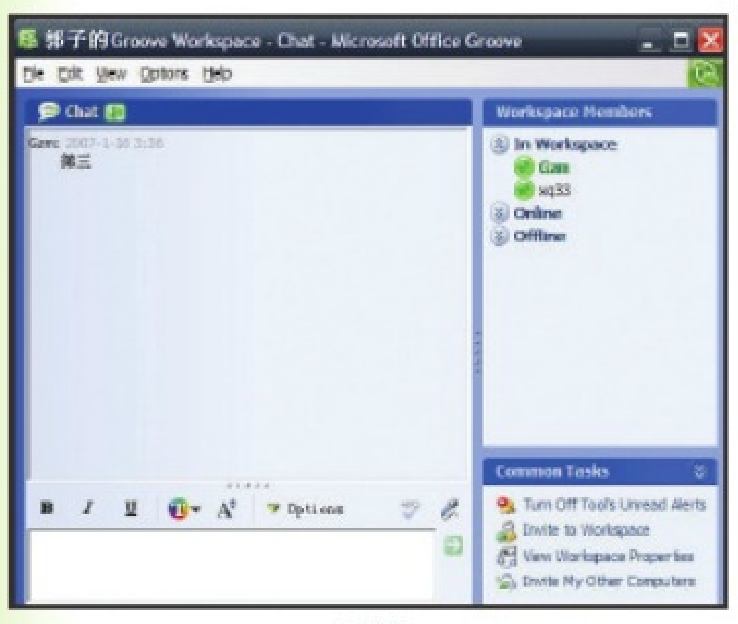

图11

文件工具窗口类似于资源管理器有一个名为File的根目录，虽然它不能修改和重命名，但可在其下建立子文件夹。右键点击子文件夹并选择菜单“Properties”，即可单独设置子文件的权限、同步等行为，能更加有效地管理项目内容（**图11**）。注意只有在文件工具中编辑共享文件才能处于协同工作状态，如果用户仍在资源管理器中直接编辑原来目录中的文件，那么文件修改的内容并不会反映在工作空间中。正确做法是直接在文件工具窗口双击启动已添加的共享文件，当修改完毕后并保存文件后，文件工具窗口就会跳出对话框询问是否将刚才修改的内容保存到共享空间，只有选择保存才会将编辑修改的文件内容同步给其他参与者。

当某个参与者对于项目有某些疑问，或希望就某个部分与其它参与者沟通时，可借助Discussion tool。将工作空间面部切换到Discussion面板，即可看到讨论板上已存在的主题，用户点击上方的“New”按钮，并在下拉菜单中选择“Responce”来回复已有主题，或选择“Topic”发布新的讨论主题（**图12**）。对于发布的讨论主题用户可单独添加设置讨论目录，也可在主题中附带相关的文件附件，最后点击“Save”按钮即可发布讨论主题，当然如果是对已发表的主题作者进行编辑修改，那么“Save”按钮会替换为“Update”按钮。


图12

讨论板能极大程度地降低参与者时空和网络的差异，对于项目进程中持续性问题的处理、相关文件的公共分发、问题解决的文档保留整理等有着积极的协同作用。当然如果参与者恰好同时都在激活的工作空间内，大家想就某个想法快速简单地在线交流，那么讨论板此时就显得不太适合，参与者可转入工作空间所带的Chat聊天室。点击工作空间右侧Workspace Members面板下方Chat工具条的上拉按钮，或干脆点击创建新窗口按钮单独打开Chat聊天室，在这里即可进行在线的群体讨论，在网络连接良好的状况下语音通信则能更快速地实现沟通（**下页图13**）。当然如果用户只是希望和某个参与者单独交流，别忘了还有Groove自带的即时在线通信工具，无论是互联网连接还


图13

是局域网环境都是通行无阻。

那么如何能汇总各个参与者的日程安排，并在第一时间分发给其它参与者呢？用户只要在工作空间的底部点击空间添加工具按钮“Add”，并选择菜单“Calendar”，这样就给工作空间添加了一个共享的日程安排表（**图14**）。每个参与者都能双击日程表添加自己的工作进程和计划安排，进度能精确到指定每日的具体时段，当然也可随时进行内容编辑修改。每个参与者能很轻松地实时查询到其他人的工作进程，当某些参与者的日程安排出现更改时，其日程编辑信息就会出现更新的标志信息来提醒其它参与者（**图15**）。很显然作为Groove工作空间的协同工具，Calendar tool体现了Groove全局协调的重要作用。

图14

图15

工作空间的文件工具能在协同性上起到兼容作用，所有工作空间所需的文件都可放置在其中同步，然而当文件工具中的共享文件达到一定数量后，不同种类的文件和不同参与者的子目录掺杂，参与者对于文件内容的修改编辑就难以被体现，显然参与者对于共同编辑的文件需要有更加直观的工具。在工作空间的底部点击空间添加工具按钮“Add”，并选择菜单“Notepad”，这样就给工作空间添加了一个共享的文本编辑工具。参与者只要点击上部的“New notepad”就能添加协同工作的文本，参与者的编辑工作都在Notepad工具窗口中完成（**图16**），当编辑工作结束时点击“Save and close”按钮即可。

此时其他所有参与者打开Notepad工具时都能直接看到文件内容，同时利用前后按钮快速浏览所有协同文本文件的变化内容，显然Notepad工具对于文本文件的协同处理更加直观和快捷，参与者也能更加轻松地找到所需要的文本文件。

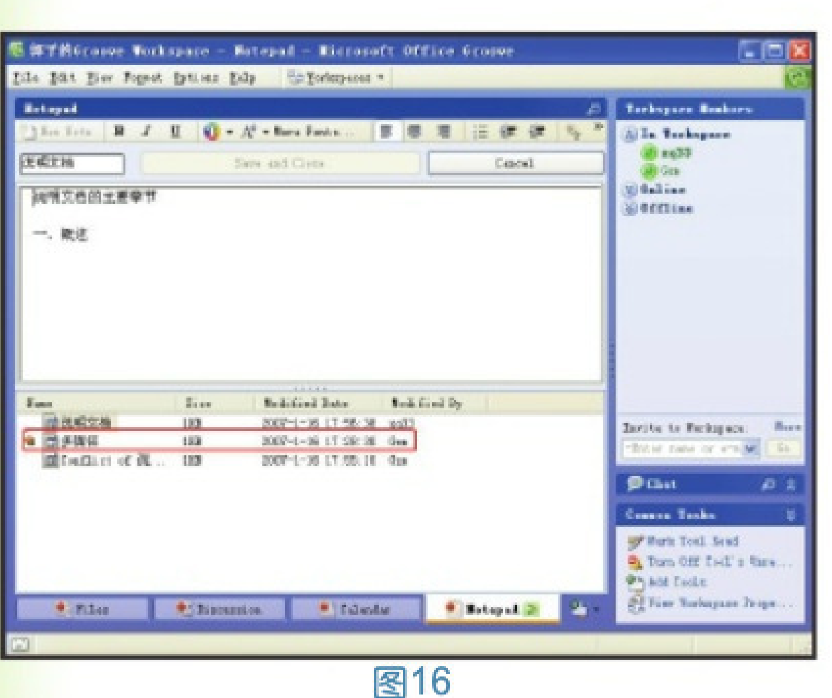

图16

图17

不过当多个参与者同时利用Notepad工具编辑同一文件时，是否会发生编辑冲突呢？Groove利用分用户保存来解决矛盾。当一个文本正在处于Notepad被编辑状态时，其他参与者能从编辑按钮信息中了解到文本编辑者（**图17**），如果某些参与者因为时间关系不得不忽略警告同时进入编辑窗口，那么之前的编辑者就会收到其它参与者也在修改文本的信息。如果两个编辑者最终都将编辑内容保存，Notepad工具中就会多出一份文本文件，最先打开文本的参与者的编辑内容会存回文本，而后面编辑的文件内容则会保存为冲突文档（**图18**）。所有的参与者都能浏览冲突文档和其原始文档，并可在将它们的内容合并后，再删除无用的冲突文档，事实上Groove工作空间中所有共享文件的冲突都是这样处理。Groove中附带了一系列功能类似Notepad的协同工具，例如Pictures工具能直观地共享图像文件（**图19**）、Sketchpad工具使得工作流程更加顺畅。其中Forms、Sharepoint files等协同工具的功能非常强大复杂，但对于不同参与者负责更新数据的表单而言，其协同工作效率的提高也是惊人的。

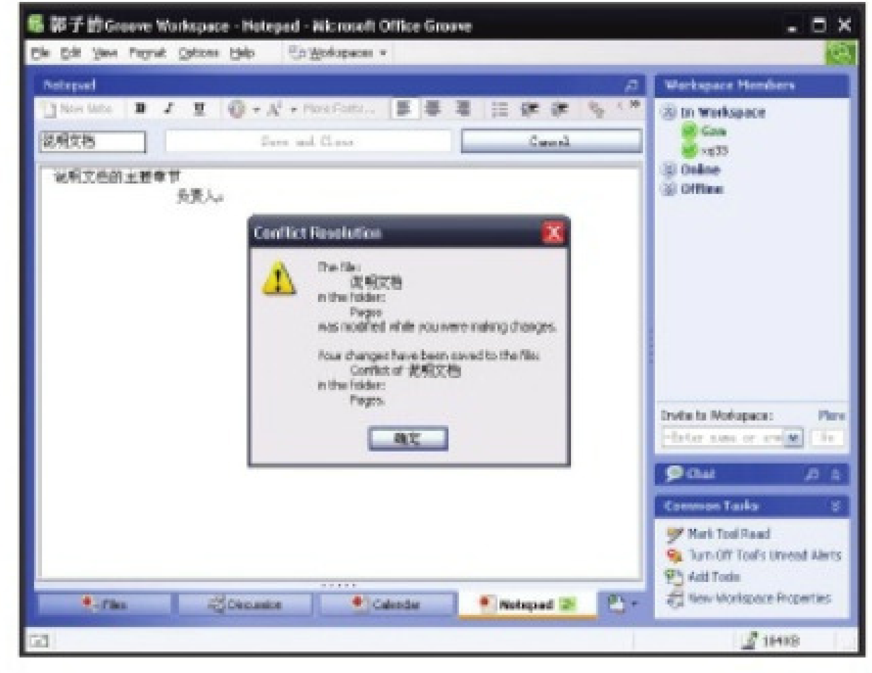

图18


图19

工具快报

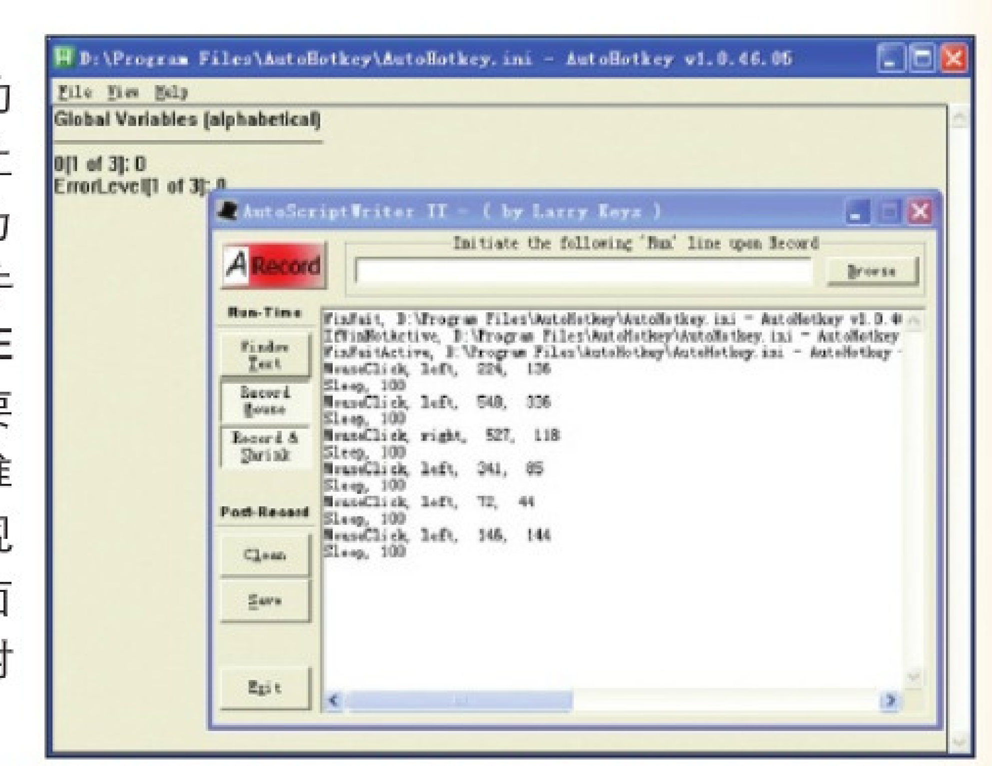
关于地震将海底光缆震断的事情，我想中国网民都有感觉了，可对我来说最大的震动，是上一期编辑大人审完稿件后，跟我说：“你给的那些链接，下载速度也太慢了吧？”信息化的通道如此宽敞，但其载体却是如此之窄，这或许是一个发展的悖论……呵呵，回到主题来，所以这期给出的链接基本指向国内网站，虽然版本更新会稍迟一些，但也足以让大家上手一番了。但愿读者看到本文时，一切就能像官方说的那样恢复正常，我也不用再像蜗牛一般到处找软件了……

■江苏 淮扬客

AutoHotkey

□大小：1.74MB　□授权：免费
□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/39219.htm

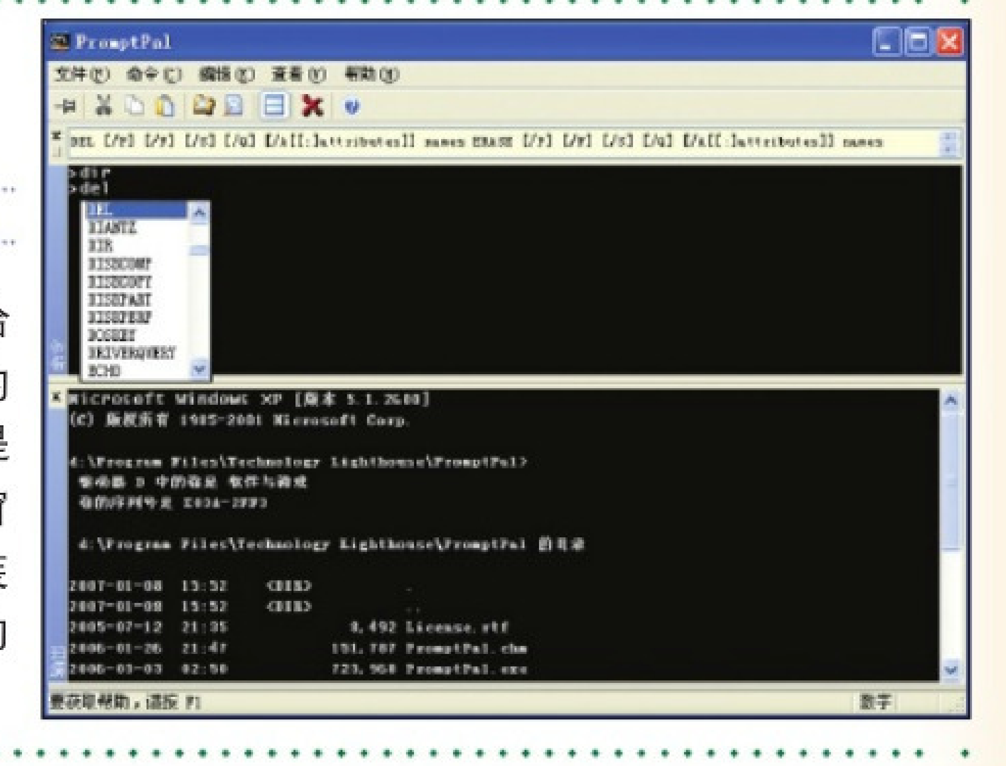
喜欢用“按键精灵”的朋友有另外一个免费选择了！这是一款开放源代码的、集热键管理、键盘/鼠标/摇杆动作录制、脚本语言于一体的自动化软件。如果你能读懂它的帮助文档，会发现这款软件可实现的功能太丰富了，完全不亚于国产的同类软件。仅以录制功能为例，它非常智能化，不会记录那些没有用的动作（如鼠标乱移），可让你在后期编辑脚本时更为一目了然，此外这款软件还可将脚本打包成EXE文件，很是方便。最后要说一下，它的上手稍有难度，并且录制、抓点监视等功能没放在一个界面中，初次使用时要有些耐心去摸索。



PromptPal

□大小：1.91MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/25931.html

无论你是真正从DOS时代走来的高手，还是就想假模假样露几手给别人看，PromptPal都是一个值得推荐的好工具。它完全可取代WinXP的CMD命令行窗口，并且很绝的是，当你输入命令时，会得到它的逐步提示，有过编程经验的朋友一定对这个很熟悉。此外当输好某个命令时，窗口上方还会显示该命令的参数说明。它还有一些人性化的设定，比如安装时选择是否在文件夹右键菜单上关联“在这里打开”、建立多个标签式的命令行窗口、可将新的外部命令加入（类似于DOS中设置PATH）等。



MediaCoder

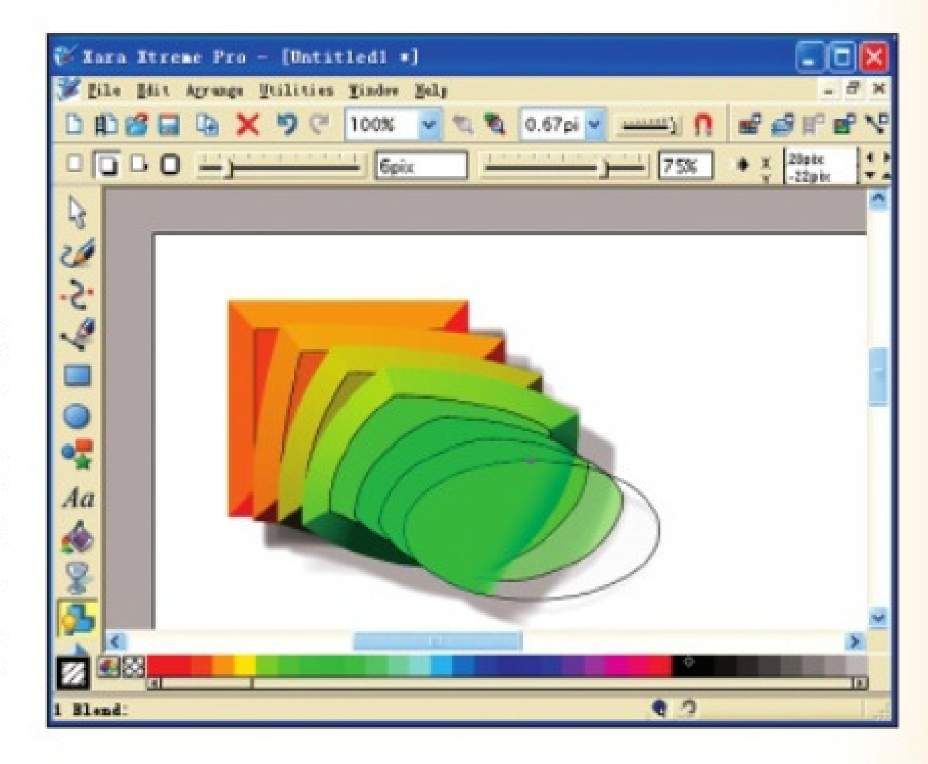
□大小：20.04MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/47432.htm

如果你还在为寻找一款音视频转换工具而烦恼，不妨来试一下这款开源、免费且绿色的软件吧。它整合了众多来自开源社区的优秀音频视频编解码器和工具，因此适用范围非常广泛，音频方面基本通吃，视频方面输入支持绝大部分格式，但输出限于版权，一些如RM、RMVB、QuickTime等格式不被支持。软件其它功能亦非常强大，如支持移动设备插件扩展（直接转换成该设备所使用的音视频格式），添加字幕、文字，混和多条音轨，分割与接合，批量处理等……

Xara Xtreme Pro 3.0

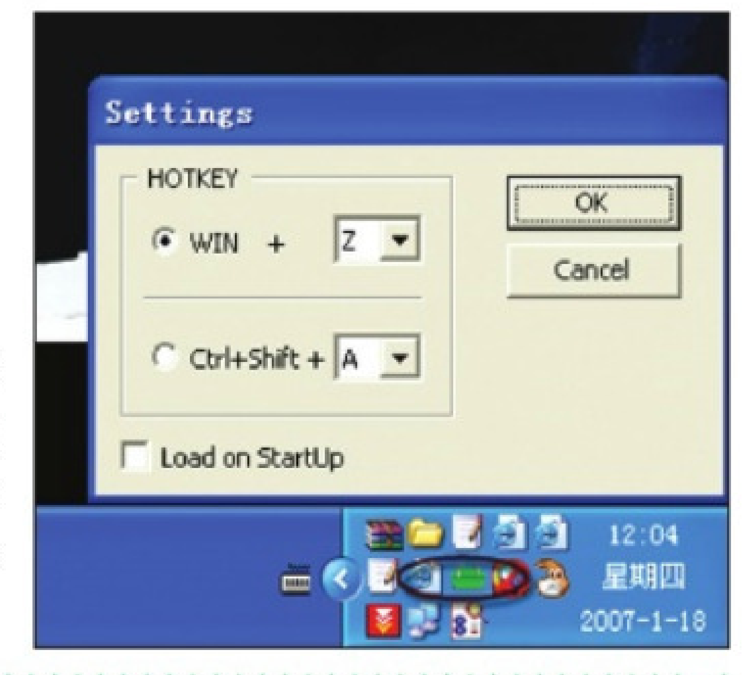
□大小：26.5MB　□授权：共享
□语言：英文
□下载：http://pchome.cnbb.com.cn/design/image/37192.html

即便你手上有多款图片编辑软件，笔者这里还是推荐来尝试一下这款被誉为“世界上速度最快的绘图软件”。如果你是第一次使用它，你一定会有奇妙的感觉：原来可以这样做呀。例如设置图形的阴影，你可以直接从图形上“拖”出一个阴影来；要创建一个图形到另一个图形的渐变，只要用鼠标在它们之间拖动一下即可……这些新颖的、往往只需一两步就可完成任务的绘图方式，会让你觉得如同玩游戏一般有趣。该软件还支持滤镜（LIVE效果）、可编辑多帧GIF动画、将动画转为Flash格式等功能。

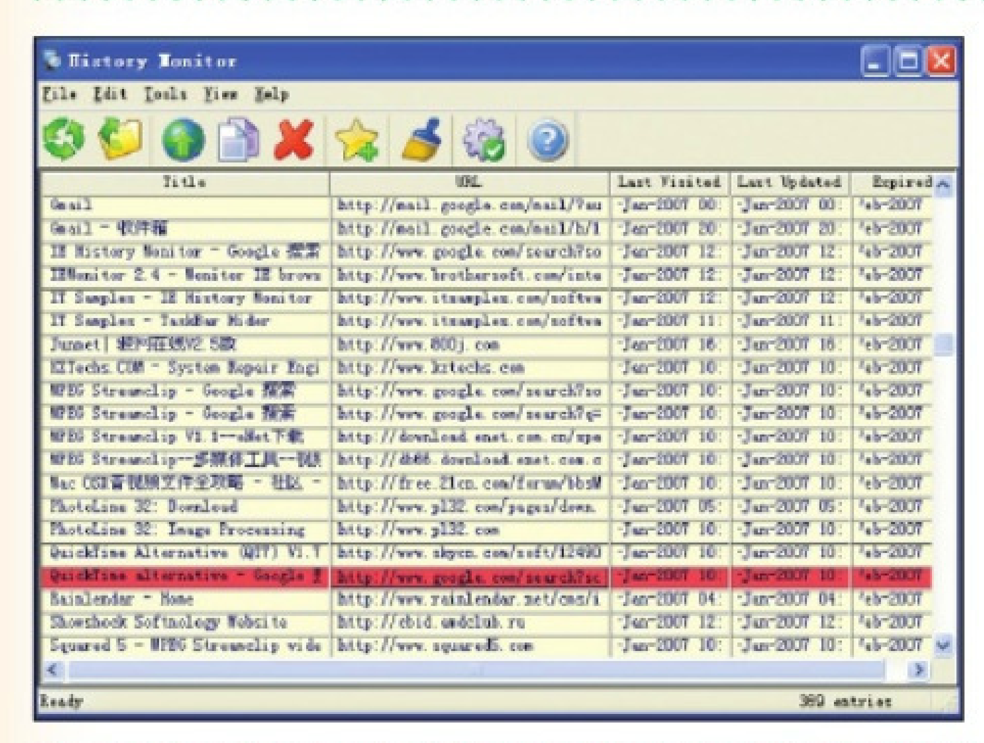


Window Minimizer

□大小：44kB　□授权：免费
□语言：英文　□下载：http://www.piaodown.com/down/soft/6367.htm



这款工具的功能很简单：可以把当前任意窗口缩小成系统托盘区的一个小图标，再点击小图标则可恢复窗口，你可用它来使得任务栏更干净些，当然还可用来当“老板键”工具。软件本身很小，并且几乎没有主界面，唯一的界面是在其系统托盘区的图标上单击，然后选择“Settings”，这时会弹出一个极小的窗口让你设置窗口最小化的快捷键（默认为Win键+Z），以及是否让该软件开机启动。此外还有一种最小化的方法，就是在任务栏的窗口按钮上点击右键，然后点击“Minimize To Tray”。



IE History Monitor

□大小：1.74MB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.itsamples.com/pub/HistoryMonitor.zip

有没有过这样的经历，明明前几天还浏览了一个网址，结果在IE的历史浏览器中找了半天也找不出来，那么试下这款软件吧，它会将目前IE历史中的URL链接以及最近你在本地硬盘上浏览一些地址（已被Windows系统记录）全部都列表出来，你可按照名称、URL、访问时间、过期时间（即被系统删除）等排序后查看，还可随时在这里进行删除、复制、添加到收藏夹、批量清理等工作。实际上你还可把它当作一项隐私维护工具，特别是你的电脑正被多人使用时，记得删除你不想被人看到的历史URL。

Rainlendar

□大小：2.37MB　□授权：免费（Lite版）　□语言：英文+简体中文语言包
□下载：http://www.skycn.com/soft/16323.html



一款设计精致而漂亮的桌面日历软件，它可用透明效果将你的日历放置在桌面上，并可在其上右键点击某日期直接添加当日的事件或任务，有任务的日子会用特殊颜色标出，事件与任务也会以透明效果显示，并可分别在桌面上被拖动。软件支持换肤与多种语言支持，可在作者主页下载。语言下载地址：http://www.rainlendar.net/languages/，下载后直接安装，然后在日历上右击，选择“Option”，改动弹出对话框中的“Language”即可。



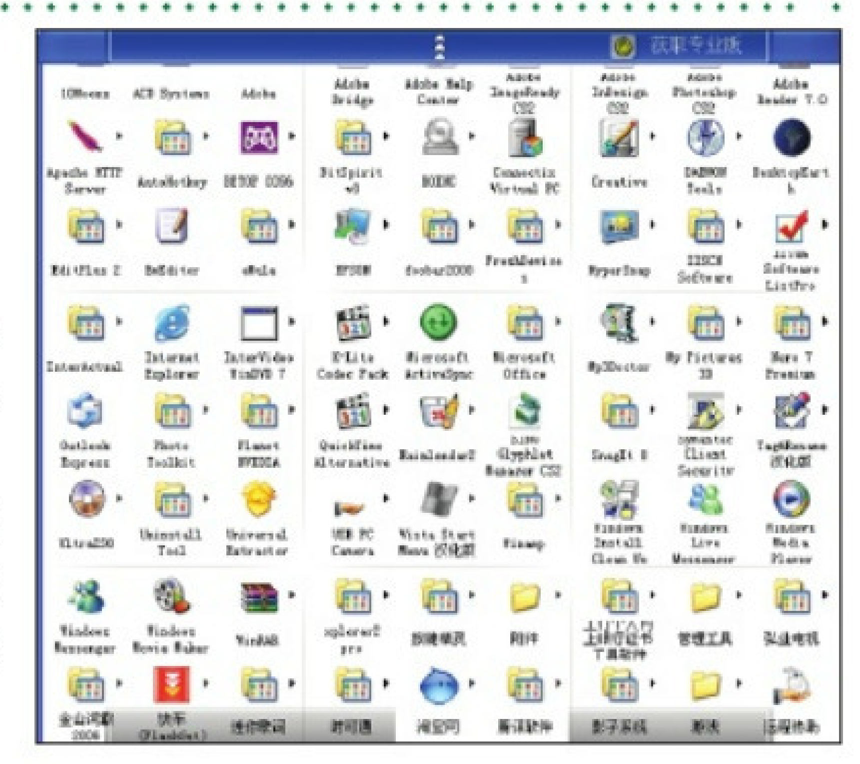
Uninstall Tool

□大小：1.72MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/25950.html

用它来替代你系统中的“添加/删除程序”吧！因为它可按名称、大小、安装日期排列你所安装的程序，并可直接用即输入即过滤的方式对安装程序进行搜索。同时它还能显示隐藏的安装程序、可强行卸载程序、浏览此程序在注册表中的卸载键值。安装完此软件后点击菜单“Tools”→“Preferences”，将“Language”设为“Simplified Chinese”，即可使用简体中文，之后同样在这里勾选“替换控制面板中的添加/删除程序”，它就真正替代了系统的此功能（此设置可恢复），而且速度更快。最后提醒此汉化包有插件，安装时请注意。

Vista Start Menu

□大小：1.80MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/52258.htm



又是一个带着“Vista”名但其实是用于WinXP的软件。该软件可帮助你快速寻找要打开的程序，只要在系统托盘上的软件图标上点击，一张大表格将会出现在屏幕正中央，里面以大图标加说明的形式列出了系统中所安装的程序，刚开始可能还觉得有些眼花缭乱，但只要使用一两次后你会发现确实能快速找到所需要的程序。软件还可设置菜单快捷键（默认左Win键+Alt）及是否取代WinXP的开始菜单程序列表（仅在XP默认样式菜单下有效），最后注意此安装包有可选性插件（尽管下载页面上说没有）。

中国共享软件

■重庆 CoCo

博客备份搬家好轻松——BlogBak


选择你的博客类型，自动完成备份

□版本：1.32 □大小：133kB □授权：免费软件
□作者：5ilog □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.5ilog.com/qq/qlog/banjia.htm
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/29175.html

说明：一款帮助我们备份自己博客站点文章资料等数据的小工具，支持备份包括MSN Space、新浪、网易、搜狐、天涯等在内的数十家流行的大众化博客系统及用户自己搭建的WordPress和Oblog等私有博客程序。备份数据中很好地保留了原始的文章标题、创建日期、内容样式等信息，除了直接将数据保存到本地硬盘外，还可使用软件网站所提供的博客功能将你的文章“克隆”在其官方网站上一份，做到硬盘网络双保险。

点评：网络上的博客供应商层出不穷，但来得快也去得快。今天这家兴起，不定明天哪家又倒闭。辛苦的是我们这些好不容易写了洋洋数万字的Bloger们，一不留神忘记，几个月的汗水就可能付诸东流。一篇文章一篇文章地用Windows的记事本备份？麻烦不说，费时又费力。Blogbak刚好为我们提供了批量快速备份的功能，在软件中直接选择你的博客商，登录你的博客，点击“备份”按钮，加上一点耐心，你的博客数据就回来了。没有备份用户评论？写封E-Mail催催软件作者，让他加油开发吧。

Vista边栏我有我更酷——Magic Desk


漂亮实用窗件任你挑

□版本：1.0 □大小：17MB □授权：共享软件
□作者：随想软件 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：25元 □未注册限制：不提供致谢服务包
□主页：http://www.capricciosoft.com/magicdesk
□下载注册：http://www.capricciosoft.com/magicdesk/reg.asp

说明：一款Windows边栏窗口系统，它像任务管理器一样，利用Windows左右边栏上的一小段空间，实现了不少丰富的实用功能，提供了如天气预报、桌面日历和时钟、RSS新闻阅读、相册、邮件检测等各种小工具，并支持爱好者们开发扩展功能。边栏的增加丝毫不妨碍电脑的正常使用，通过透明度的设置和鼠标穿透功能的实现，我们甚至感觉不到它所占有的桌面空间。软件占用系统资源很少，根本无需担心它拖慢我们的电脑。

点评：Vista是什么？就像XP是Windows 2000的升级版，Vista可就是我们电脑上XP的未来接班人了。不管你乐意不乐意，它都很有可能在将来陪伴你渡过很长的电脑时光。边栏就是我们安装完Vista后发现的第一个特性，漂亮小巧的便签日历，可供下载的成百上千插件，如果都能在XP中实现，是不是更方便呢？Magic Desk把我们只能在Vista中享受的东西带回XP，功能界面丝毫也没有逊色。软件提供支持语法高亮和自动填充功能的脚本编辑器，使任何人都可把自己想要的功能随心所欲地加到边栏中去。

到哪里都用得上的系统优化——Wopti Utolities

□版本：7.68 □大小：3.8MB □授权：共享软件 □作者：Wopti
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：35元 □未注册限制：升级服务
□主页：http://www.wopti.net □下载注册：http://www.wopti.net/download.htm


让我们的系统没有更快，只有最快

说明：著名的Windows优化大师工具，可为我们的系统进行方方面面的检测，并提供增强性能、清理系统垃圾、加快Windows运行速度等全方位的解决方案。软件能自动识别不同的Windows系统，根据用户不同的操作系统，提供相应的功能管理模块和界面表现形式，支持最新的Vista系统，并针对Vista改进了性能提升建议模块。完整的Wopti的软件包中还包含了进程管理、内存整理、文件加密/粉碎/碎片整理、流氓软件清除等保护系统的小工具包。

点评：CPU越来越快、内存越来越大、显卡越来越酷，但还是觉得系统的运行速度依然不理想？既然硬件没有问题，那瓶颈一定在软件方面，庞大的Windows系统、各种各样复杂的配置、乱七八糟的安装软件，不慢才怪呢。Wopti经过多年努力，从一个小小的优化工具发展成为如今装机必不可少的软件程序，一直让我们的系统再快、再稳定一些。软件获得了Intel商标使用许可，并通过了Intel EAP测试，为我们的安全放心使用提供了一道保障。

掌上乾坤

编者按：掌上设备的普及和更新速度，大大超出我们的意料，已渐渐融入了普通百姓的生活，而不再是“奢侈的高端产品”。同时，应用于各类掌上平台的软件，亦如雨后春笋般涌现出来。从本期开始，“实用软件”栏目正式开设“掌上乾坤”子栏目，介绍应用于各个掌上平台的软件。读者朋友们有什么好的软件，也可以推荐给我们（发送E—Mail至Say@popsoft.com.cn），然后我们择优给广大读者分享。

■北京 龙猫
■湖南 苏旅

Spb Pocket Plus

□平台：PCC　□版本：3.1.2
□大小：4370KB
□下载：http://www.spbsoftwarehouse.com



Spb Pocket Plus是运行在微软Windows Pocket PC平台上的系统工具，具有丰富而强大的功能。它全面支持Winodws Moblie 5.0操作系统，通过提供多样的今日插件、选项表、各类快捷按钮及其他一些有用而在官方系统中没有的第三方功能，使用户更为方便快捷地操作掌上电脑。举例说明，安装了Spb Pocket Plus后，每想关闭当前应用程序时，按“X”键将直接关闭而不是将其最小化（Minimize），这样可节省Pocket PC操作系统不少的内存使用空间。同时在“今日主题”画面上，直接显示当前硬件的电池用量、屏幕明暗、内存容量和扩展卡容量等信息，让用户对机器的状况一目了然。

主要特性：

在“今日主题”画面上增加系统选项和应用程序快捷图标。

将常用操作和机器按键映射绑定，使Spb Pocket Plus与系统无缝连接。

增加了类似PC机上的安全模式，用于系统紧急情况的处理。

增加了Alt+Tab风格的任务切换功能。

在文件浏览器中可对文件进行加密和解密。

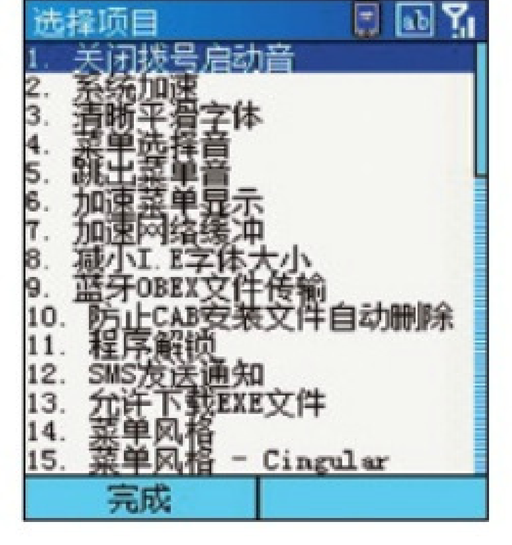
可在后台打开Pocket Internet Explorer，方便用户应用操作。

额外增加了40余种的绚丽主题。

SmartTweaker

□平台：Smartphone　□版本：1.07
□大小：173KB
□下载：http://www.gadgetapps.net

Smart Tweaker“智能优化者”是运行在微软Windows Mobile 2002/2003/2005平台上的系统工具，主要用于Windows Smartphone手机的系统注册表设置，作用类似于PC机上的Windows优化大师。其功能包括系统加速、设置声音、网络调速、设置手机存储卡等，软件体积小巧，界面直观，操作简单，而且任意改动都可退回到系统默认状态。



主要特性：

可最大限度兼容各类Smartphone系统。

程序体积小巧，支持320×240 QVGA屏幕。

可禁止CAB安装文件在运行后自动删除。

可将系统铃声和程序文件安装到对应的存储卡上。

可支持蓝牙OBEX（对象交换）协议，允许用蓝牙自由传输文件。

可自行开关IE的平滑滚动功能，并改善网页卷动速度。

拥有安全保护功能，防止系统误删除。

ZLauncher

□平台：Palm　□版本：5.42
□大小：3600KB
□下载：http://www.zztechs.com

ZLauncher是运行在Palm OS系列平台上的系统工具，它集应用程序和数据库管理、系统监控、扩展卡管理于一身，支持从Palm OS 3.5到5.0之间的系统版本。通过设置其中的主题功能，用户可把自己机器的桌面打扮得异常精美，而其全功能的文件管理器，也使用户更容易快捷地管理好机内数据。

主要特性：

支持各类Palm OS操作系统的高分辨率显示模式。

支持界面主题（Theme）和图标集（Icon Set）功能。

通过快速启动的帮助，您可以快捷地启动大部分常用程序。

用户可直接查看当前系统硬件软件信息的详细资料。

可选择任意程序作为文本阅读器来打开标准的Palm OS DOC。

可从内存和扩展卡中互相导出程序和数据库，支持对扩展卡文件的操作。

全功能的文件管理器，更容易快捷地管理好机内数据。

SeleQ

□平台：Symbian S60　□版本：1.65
□大小：86.4KB
□下载：http://www.splife.com/soft/6312.htm

Seleq是运行在Symbian S60系列平台上的系统工具，其功能类似于PC机上的资源管理器，适用于Nokia6600、QD等手机，具有图像截取、内存管理、查找文件等功能。一般情况下，用户在安装Seleq后进入此软件时，将会发现系统自动分为了C、D、E、Z 4个分区（其中C是手机内存，D是临时文件夹，E是MMC卡，Z是系统固化内存），方便让用户编辑手机内的文件信息。



主要特性：

更改各类文件的属性，包括只读、隐藏、系统等选项。

可设定常用文件夹的快捷方式。

可创建文件目录和文本文件，可自定义文件名。

可复制收件箱中的RSC文件及其它系统文件。

支持文件查找功能，可以文件名、日期、尺寸等3种方式搜索。

支持各类快捷键及快速翻面。

Spb Weather



□平台：PCC □版本：1.62
□大小：2MB
□下载：http://www.spbsoftwarehouse.com



Spb Weather是PPC平台下功能最强大的天气预报软件之一，安装后既可以插件形式显示在“今日”栏里，也可成为Spb的PPC系统增强软件Pocket Plus中的一个分页。Spb Weather最多可同时显示全球数个指定城市未来7天的天气预报，并可查看包括温度、风速、大气压强和相对湿度等天气细节。天气预报数据通过GPRS或个人电脑的数据线连接从服务器处下载，用户可自定义天气数据的更新频率，从每小时到每天均可,每次更新时产生的数据流量非常小，因此用户无需担心会产生高额上网费用。Spb Weather的设置十分简单方便，并带有多种显示视图和可更换的皮肤，并带有流量显示，用户可随时监控GPRS流量的使用情况。

主要特性：

简单易用，支持多城市、多日期天气视图。

天气预报数据可随时更新，以获得最新的天气情况。

天气内容显示十分详细，从早晨到晚上、从温度到大气压强都有。

Weather Manager



□平台：Palm □版本：3.52
□大小：1.14MB
□下载：http://www.tinystocks.com/weather.html



Weather Manager可记录全世界上千个城市的当前天气情况，并可预报未来5天的天气情况。该软件支持采用Palm操作系统的Treo 600/650智能手机，通过Hotsync数据线经由互联网更新天气信息，或将普通Palm掌上电脑与无线网络、手机连接进行数据更新。除了显示一般气象信息、未来几日天气预报外，Weather Manager的一大特点是可查看当前所在城市的卫星云图，并根据云图进行天气判断，在为用户提供方便的同时，也给用户学习气象知识的机会，据说Weather Manager甚至在电影工业中也得到了广泛应用。

主要特性：

Palm上最知名的天气预报软件之一。支持多种数据更新方。

Handy Weather

□平台：Symbian S60 □版本：3.0
□大小：1.07MB
□下载：http://www.epocware.com

Handy Weather号称可查询全世界40 000多个城市的实时天气情况，不仅如此，如果这些城市中没有你需要的，你甚至可通过指定经纬度来查看指定地点的天气情况。另外，Handy Weather不仅可查询未来5天的天气预报，还可将这5天的气温变化以连线图形式显示出来，使几天来的气温变化规律一目了然。该软件查询速度快、易于使用，且不会产生很大的数据流量，每查询一个城市的流量仅约2kB。Handy Weather还提供了天气主题屏保，并带有自动升级功能，用户可设置软件每隔一定时间（如4、8、12或24小时）对天气预报信息进行自动更新。



主要特性：

可指定经纬度查询天气情况。

天气主题屏保可更方便地查看天气情况，而不需随时进入程序查看。P



Fizz Weather

□平台：Smartphone □版本：2.3
□大小：2.2MB
□下载：http://www.fizzsoftware.com/products/weather/weather.html

Fizz Weather的天气查询范围号称覆盖了全世界58 000个城市，该软件可查询的天气信息也相当丰富，除了温度、湿度、风力、大气压强外，还提供了能见度、结露等气象指数。Fizz Weather同样提供了多种皮肤和视图查看方式，此外还可进行气象地图缩放，并可查看相关城市的航班延误时间、滑雪场情况（仅支持世界几大著名滑雪场）及天气预警（仅限美国）等信息，对经常出游的用户而言是相当实用的功能。这款软件同样支持GPRS或数据线连接更新数据。



主要特性：

提供丰富的天气信息，航班、滑雪等周边情况也可作为重要的参考信息。

应用心得

编者按：2007年本栏目改版以后，陆续收到了读者朋友们来信反馈的各种意见和建议。感谢大家对本栏目的关心，我们将继续就栏目的内容和版式进行一定的调整。

本期推荐文章

揭开ACDSee 9的“藏宝”之谜

■河南 花的神明

毫无疑问，ACDSee是最著名的看图工具。在其新版本ACDSee 9（**如图1**）中增添了很多新的使用功能，其中就包括Private Folder（私有文件夹）功能，使用户可轻松地将自己的私有图片隐藏起来。

一、实战图片隐藏

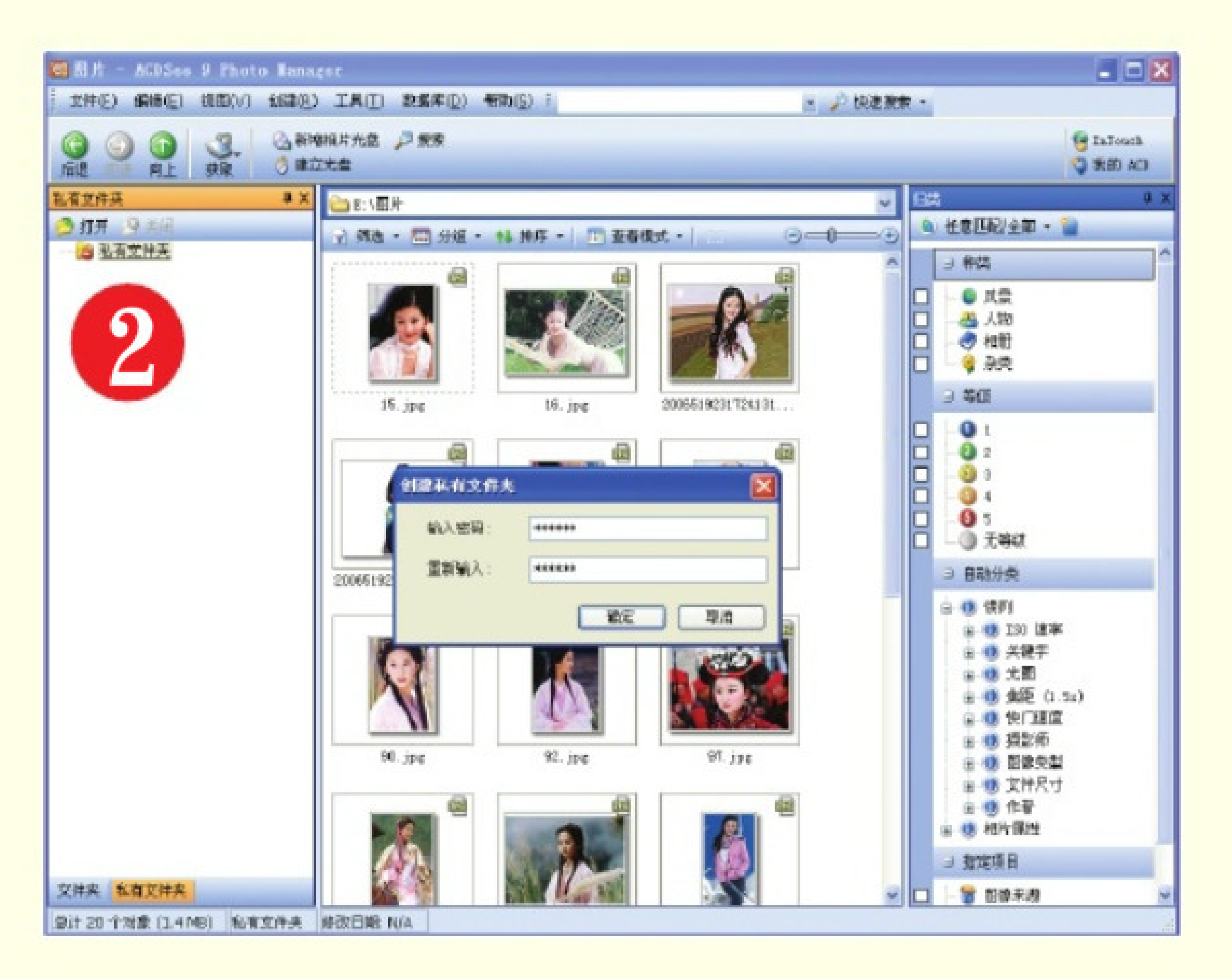
在ACDSee 9主窗口中点击菜单“视图”→“私有文件夹”，在窗口的左侧出现“私有文件夹”面板，在其中的列表中右击“私有文件夹”节点，在弹出菜单中选择“创建私有文件夹”项，在弹出的对话框中输入密码即可（**如图2**）。之后在ACDSee 9主窗口中打开包含图片的文件夹，在选中的图片上点击右键，在弹出菜单中选择“添加到私有文件夹”项。ACDSee 9弹出提示对话框，告诉用户该图片将从原路径中删除，并将其放入仅能通过ACDSee 9进行访问的安全位置中。“确认”后即可将图片移动到私有文件夹中。按照同样的方法，你可将所有的机密图片都存放到私有文件夹中。之后在“私有文件夹”面板中点击“关闭”按钮，即可为私有文件夹进行“加锁”。以后需要查看这些图片时，在“私有文件夹”面板中点击“打开”按钮，在弹出的对话框中输入预设密码，“确认”后即可将其打开，这样即可将ACDSee 9切换到“私有文件夹”浏览模式，在预览面板中就可查看机密图片了。

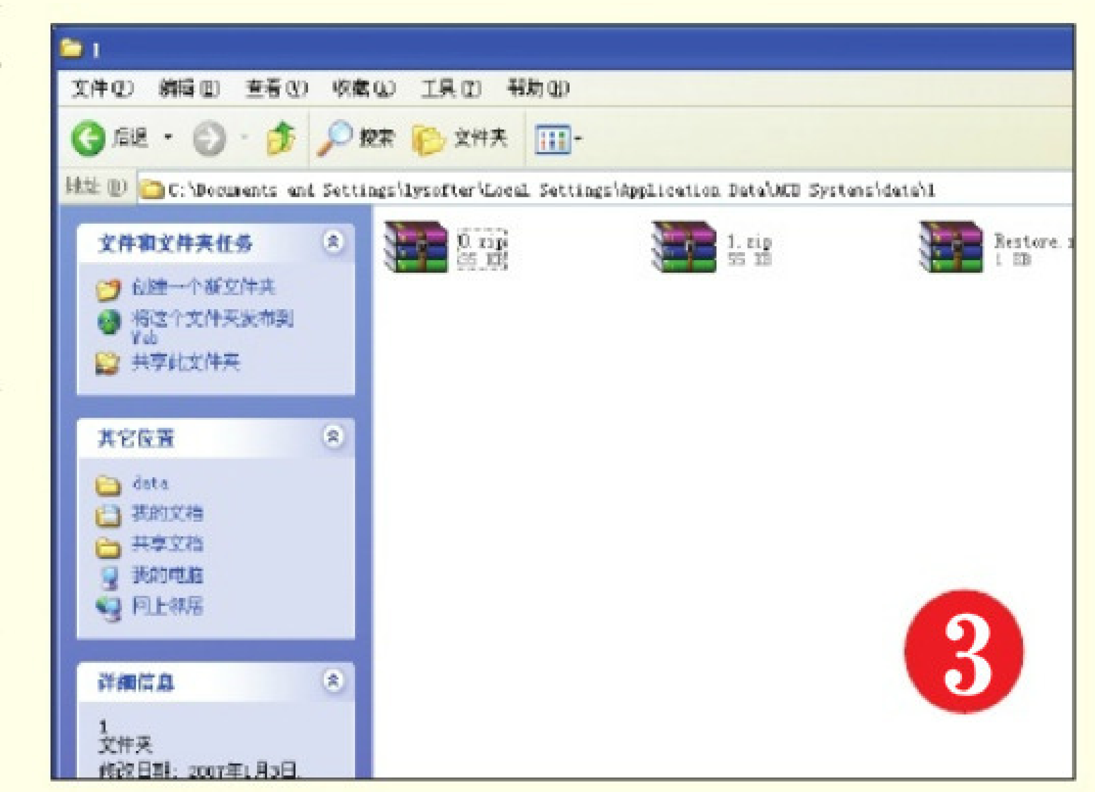


1

二、找到“藏宝”位置

图片存放到ACDSee 9“私有文件夹”之后，原图片就被彻底删除了。那么这个神秘的私有文件夹究竟藏身何处呢？实际上，该文件夹就位于“C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\ACD Systems\data”路径中。打开上述文件夹，在其中可看到以数字命名的一些目录，它们和ACDSee 9的私有文件夹一一对应。因为在ACDSee 9中可以创建多个私有文件夹，其中的每一个都有单独的密码。但是，所有的私有文件夹都显示为统一的名称，只有输入不同的密码才能进入对应的私有文件夹中。例如我们进入上述路径中的名称为“1”的目录中，该文件夹实际上就是在ACDSee 9中创建的第一个私有文件夹，发现其中存在多个ZIP压缩文件（**如图3**）。其实，ACDSee 9是将每张私有图片都压缩为单独的加密型ZIP文件，按照数字顺序依次创建不同的ZIP压缩包。打开其中的某个压缩包，就可看到隐藏在其中的图片了。图片的名称没有任何变化，当试图打开某张图片时，就会弹出密码输入窗口。输入上述预设的密码，即可将图片释放出来，并且同一文件夹中的ZIP文件密码完全相同。实际上，现在有很多工具都可破解加密型ZIP文件。如果你预设的密码不可靠的话，别人利用破解工具（例如Ultra Zip Password Cracker等），就可在上述路径中轻松得到你的机密文件。因此，为ACDSee 9的“私有文件夹”设置一个较复杂的密码，才能有效保护机密图片的安全。


2



3

分区转换后性能降低“谁”之错

■辽宁 QS

众所周知，NTFS文件系统的性能和安全性要比FAT32高出一大截。因此，为了提高性能和增加安全性，很多起初将Windows XP安装在FAT32分区上的朋友，在后期往往会将FAT32分区无损转换为NTFS格式。转换的方法十分简单，在命令行窗口中输入“convert c: /FS: NTFS”命令，回车后重新启动计算机。重启后Windows XP会自动进行转换。但是，转换后很多朋友可能会发现Windows XP的性能还没原来在FAT32分区中的高，而且随着使用时间的延长，系统速度会越来越慢。这是为什么呢？

一、系统性能变低原因揭密

FAT32文件系统是靠文件分配表（File Allocation Table）来标记硬盘分区中每个扇区每个磁道上所保存的文件信息的，而NTFS文件系统则使用了MFT（Master File Table，主文件分配表）来标记每个扇区及磁道上的文件。因此，将FAT32分区上的Windows XP转换为NTFS格式时，一个重要的工作就是将FAT32文件系统所用的FAT转换为NTFS文件系统所用的MFT。因为是转换而来的，所以MFT可能分散保存在硬盘分区的不同位置。相对格式化产生的MFT，分散的（也就是包含碎片的）MFT在性能上自然比不上连贯的MFT；同时在使用过程中，分散保存的MFT将会变得越来越分散。因此，转换后Windows XP产生性能上的降低，并且随着使用时间的增长，速度变得越来越慢也就在情理之中了。分区转换后性能降低，这与我们转换分区的初衷（提高性能和增加安全性）是不相符的。那么，有无办法使转换后性能不降低呢？

二、提高性能之必要理论储备

为了在转换后不因为产生分散的MFT而影响硬盘读写性能，我们需要给convert命令带上“/cvtarea”参数。这样做的主要目的是：首先通过计算测算出该分区转换后MFT所占的硬盘空间大小，然后创建一个同等大小的占位文件；随后使用磁盘碎片整理程序整理硬盘，保证该占位文件在硬盘上保存的连续性；接着转换文件系统，通过/cvtarea参数让convert程序将之前创建的占位文件删除，并使用删除后空出的连续空间创建MFT，以间接达到产生连续的MFT的目的。

三、分区转换第2方案实战演练

如果将利用“convert c: /FS: NTFS”命令转换分区作为第1方案，那么我们不妨将不会使Windows XP性能降低的转换称之为第2方案。下面我们就利用第2方案进行分区转换。

第1步： 首先将C盘上的垃圾文件清除掉，并清空回收站。接下来，单击“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘碎片整理程序”，启动Windows XP自带的磁盘碎片整理程序整理待转换的分区C盘，以合并该分区上的所有可用空间。

第2步： 计算将要创建的MFT的“尺寸”。默认的MFT的尺寸等于硬盘分区大小的12.5%，因此，对于10GB的分区，MFT为1.25GB；如果你的分区超过了40GB，MFT将会是固定的4GB。

小提示： 计算MFT体积的目的是为了下步创建一个同样大小的占位文件。因为FAT32文件系统上能够保存的文件最大不能超过4GB，所以如果你要转换超过40GB的FAT32分区，那么就会因为无法创建4GB的文件而无法继续后面的操作。遇到这种情况一般就无法直接转换了，用户往往只能使用格式化的方法来获得高性能的NTFS分区。

第3步： 使用fsutil.exe命令创建一个占位文件，其大小等于之前计算的MFT的空间。该文件必须创建于要转换的分区的根目录下。在“运行”对话框中键入“CMD”，回车后打开命令提示符窗口，输入下列命令并回车（**如图1**）：

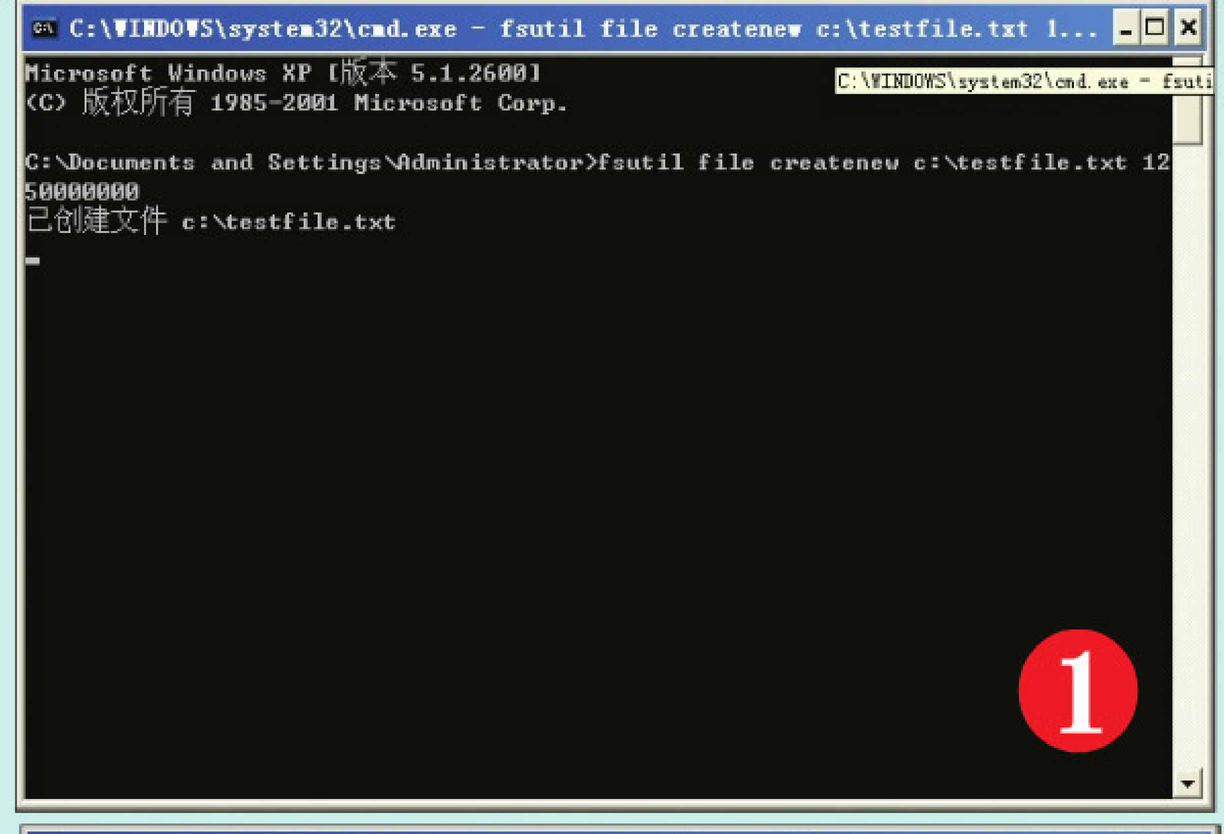
fsutil file createnew c:\testfile.txt 1250000000

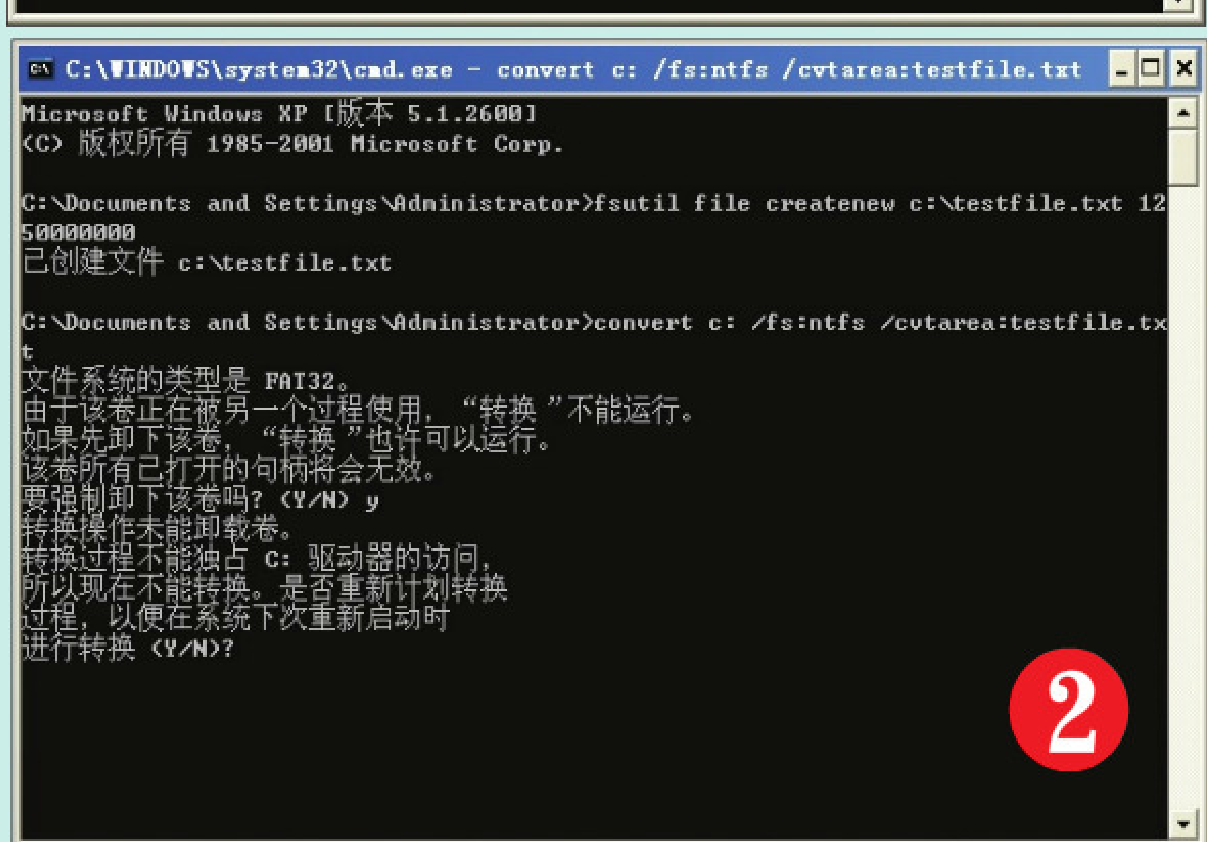
回车后，将会在C盘根目录下创建一个名为“testfile.txt”、大小为1.25GB的占位文件。当然，你也可以使用其它任意的文件名，但文件的大小必须符合之前计算出来的MFT的尺寸。

第4步： 再次启动磁盘碎片整理程序，对C盘进行重新整理。整理完毕后，重新打开命令提示行窗口，输入下列命令（**如图2**）：

convert c: /fs:ntfs /cvtarea: testfile.txt

回车后，按提示输入两次“Y”，然后需要重新启动计算机才能转换。重启计算机后，Windows XP会自动完成转换。在转换期间计算机要自动重启2次，这是正常的。转换完成后，之前创建的占位文件会被自动删除，同时convert.exe程序使用了之前创建的占位文件的空间来保存MFT。这也就保证了MFT的连贯性，性能方面则不会受任何影响，访问时也可提高读写速度。

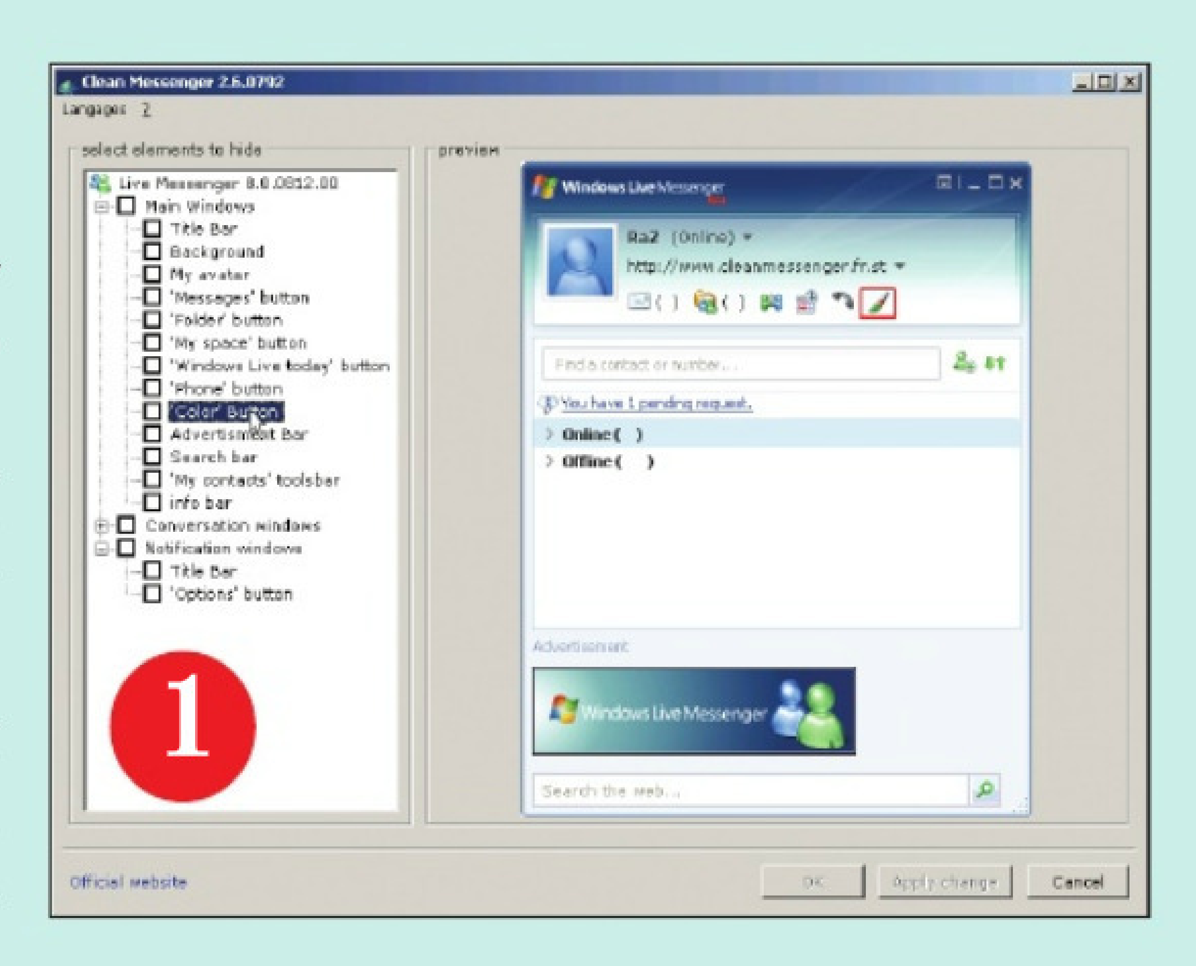




只留下有用的，MSN面板无用功能大清理

■广西 坚如磐石

新版MSN功能越来越多，不过常用的还是那几个，而且广告版面也越来越扰人。那到底该怎样才能把这些用不到的、不想看到的MSN广告条和功能选项给删掉呢？以下超实用的“CleanMessenger”就可帮我们搞定！



1.到http://ftp-idc.pconline.com.cn/pub/download/200607/cleanmessenger260792_PConline.exe下载。

2.下载后，双击即可直接执行CleanMessenger。出现软件主画面后，默认情况下，软件语言为法文，我们可选择“Languages”菜单下的“English”选项更改为英文。可以看到，窗口左边有三大类选项，窗口右边则是范例预览区域。软件会自动识别出当前MSN的版本，只要点击一下左边的选项，右边便会用红色方框闪烁表示目前要修改的项目。我们可依照实际需求，勾选左边的各种项目，将你不希望出现在MSN软件里的广告条、图标、按钮等，让其一个个消失（**如图1**）。

3.左边目录中，“Main Windows”是设定主窗口的选项，“Conversation windows”是设定聊天窗口的选项，“Notification windows”则是设定好友上线提示框的选项。勾选好不要的项目后，最后再点击“Apply change”按钮或“OK”按钮即可完成。

4.设定完成后，将MSN软件重新启动、登录，我们便可看到原本的联络人主窗口已经变成没有广告干扰、没有其它用不到的按钮的简洁窗口了。聊天窗口也已经被我们改成精简版的，把一些用不到的功能拿掉后，再不用担心一堆烦死人的广告画面与用不到的按钮了。P

病毒名称：尼姆亚变种W（Worm.Nimaya.w）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：



该病毒采用“熊猫烧香”头像作为图标，诱使用户运行。该变种会感染用户计算机上的EXE可执行文件。被病毒感染的文件图标均变为“熊猫烧香”，所以该病毒也被称为“熊猫烧香”病毒。同时，受感染的计算机还会出现蓝屏、频繁重启以及系统硬盘中数据文件被破坏等现象。该病毒可通过局域网进行传播，进而感染局域网内所有计算机系统，最终导致整个局域网瘫痪，无法正常使用。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.由于该病毒会禁止“任务管理器”运行，可以使用第三方的进程管理工具，如Procview等结束病毒的进程。

2.在进程列表中找到“spoclsv.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。对于Windows XP系统，可以直接点击“开始”→“运行”，输入“ntsd -c q -pn spoclsv.exe”结束病毒的进程。

二、修复注册表项目

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL一项，将CheckedValue改成1。打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，将svcshare的项目删除。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.在硬盘的各个分区上点击鼠标右键，选择“打开”，切忌直接双击。删除根目录下的“setup.exe”（图标为“熊猫烧香”）和“autorun.inf”文件。进入系统目录下的drivers目录，默认为C:\windows\system32\drivers，将其下的spoclsv.exe文件删除。重新启动计算机，检查上述几个被删除的文件是否存在。如果不存在，则病毒已被清除干净。

四、恢复被病毒修改的网页文件

搜索计算机上所有的网页文件，找到“<iframe src="http://www.ctv163.com/wuhan/down.htm" width="0" height="0" frameborder="0"> </iframe>”，将其删除。建议采用杀毒软件进行清除操作。

五、修复被病毒感染的文件

该病毒的一些变种会感染EXE可执行文件，因此建议采用杀毒软件进行全盘扫描，以清除病毒。P

易被忽略的粘贴技巧5则

■山东 王杰

在使用Windows系统时，复制后粘贴是大家经常要进行的操作，不过有很多粘贴技巧可能被忽略。这不，以下就是其中的5例。

一、巧用热键

大家大概都知道以下的快捷键：Ctrl+C为复制，Ctrl+X为剪切，Ctrl+V为粘贴。然而，上述几个快捷键似乎都更为适合于右手使用鼠标的操作者。如果你习惯用左手操作鼠标，那么用右手按下这几组快捷键可能稍有不便。其实，在左手握鼠标的情况下，你不妨用右手试试以下几组快捷键：

Ctrl+Insert：复制

Shift+Delete：剪切

Shift+Insert：粘贴

不过，需要特别提醒一下的是：在桌面、“我的电脑”和“Windows资源管理器”中，请不要使用Shift+Delete组合键进行“剪切”操作。因为此时该组合键的作用是删除文件或图标，而且不把删除的项目放到“回收站”中。当然，在其他窗口包括文字处理软件如Word中，你放心使用好了。

二、一键粘贴

编辑Word文档时，我们还有一个一键粘贴的简捷方法，当然这需要先进行如下设置：在Word“工具”菜单中，单击“选项”，再单击“编辑”选项卡，选中“用Ins键粘贴”复选框，单击“确定”按钮。之后，你只要按下Insert键或Ins键即可将“剪贴板”中的内容插入文档的当前位置。

三、插入粘贴

在编辑Excel工作表时，通常复制之后进行粘贴时，复制过来的内容会覆盖目标区域中的内容。如果想要在复制Excel单元格区域时是插入而不是覆盖目标区域中的内容，只需在复制后，单击要插入的目标区域左上角的单元格，再单击“插入”菜单中的“复制单元格”命令，打开“插入粘贴”对话框，然后选择“活动单元格右移”或“活动单元格下移”，并单击“确定”按钮即可。

四、更新压缩文件

当有新文件要添加到已有的压缩包中，或者有更新的文件要替换压缩包中的旧文件时，可以请粘贴相助。具体操作如下：首先在“Windows资源管理器”或者“我的电脑”等窗口中，选中要发送的文件，并按下Ctrl+C键进行复制。然后使用WinRAR打开该压缩包，接下来按下Ctrl+V键即可（当然也可以直接拖入压缩包）。

五、QQ传送文件

使用QQ给聊友传送文件时，除常规的方法外，还可以使用粘贴的方法。具体操作是：在“Windows资源管理器”或者“我的电脑”等窗口中，选中要发送的文件（可选多个），然后按下Ctrl+C键进行复制。在QQ的聊天窗口中，将鼠标定位到消息输入框，然后按下Ctrl+V键，即可进行文件传送了。P

为你的刻录机加把“锁”

■河南 冰玉

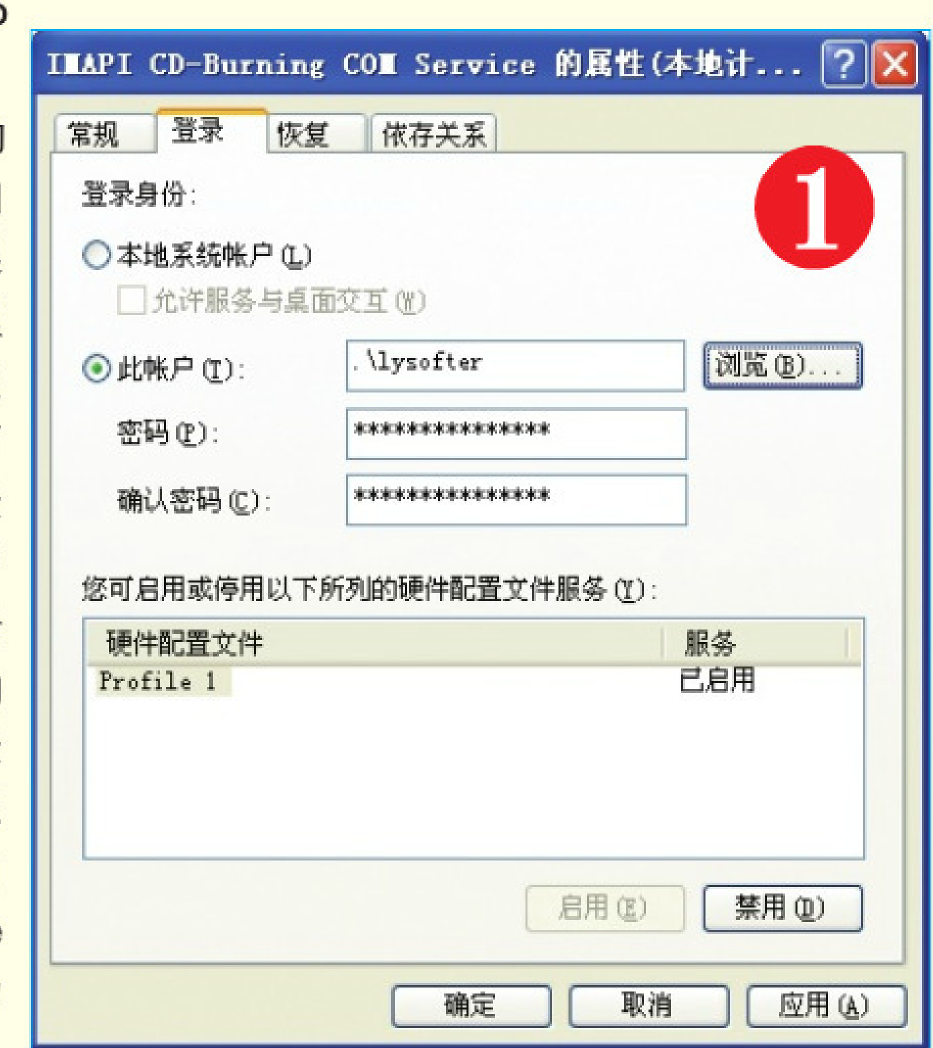
现在刻录机的价格越来越平易近人，不少单位的电脑都配置了刻录机，但是在办公室环境下，一台电脑往往不止一个人使用。除了正常使用，大多还都喜欢将自己下载的各种软件刻录下来，不仅让刻录机忙个不停，还影响了正常的工作秩序，甚至导致病毒感染办公电脑。为了管理好电脑设备，避免刻录机的非正常使用，最好的办法是将刻录机添加一把“锁”，通过设置使用权限或者直接隐藏的办法，让无使用权限的用户只能对刻录机“望刻兴叹”。

一、设置刻录机专用账户

在Windows XP中已经内置了刻录功能。实际上，该功能是由Windows XP的“IMAPI CD-Burning COM Service”服务进行控制的。因此，为了防止其他人利用该功能执行刻录操作，可以为该系统服务建立专用的登录账号。这样，只有指定账户才能使用Windows XP的刻录功能。在“开始”→“运行”中启动“services.msc”程序，在服务管理窗口中双击“IMAPI CD-Burning COM Service”项，在其属性窗口中打开“登录”面板（**如图1**）；选择“此账户”项，点击“浏览”按钮；在“选择用户”窗口中点击“高级”按钮，在扩展窗口中点击“立即查找”按钮，在搜索列表中显示本机中的所有账户。选中合适的账户名，点击“确定”即可选中该用户。之后在服务属性窗口中打开“常规”面板，在启动类型中选择“自动”项，保证该服务能够跟随系统自动启动。设置完成后，如果不以预设的账户登录的话，就无法在Windows XP中直接执行刻录操作。

二、利用Nero BurnRights锁定刻录机

Nero 7是目前最常用的刻录软件，利用其提供的刻录机权限设置功能，可以将你的刻录机隐藏起来，让其他人根本无法使用Nero执行刻录操作。在Nero 7安装完成后重新启动电脑，以管理员身份登录系统。在控制面板中双击“Nero BurnRights”项，在弹出的窗口中（**如图2**）如果选择“管理员”项，则只有管理员可以使用刻录机；其他用户虽然可执行Nero Burning ROM等刻录软件，但只能使用Nero内置的“Image Recorder”功

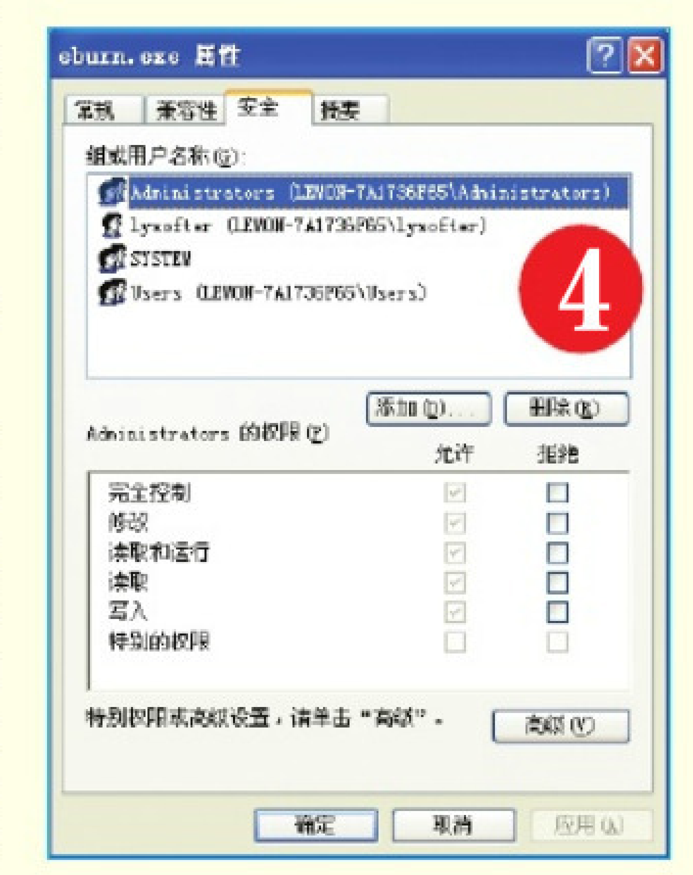


能，而无法使用刻录机。如果选择“所有用户”项，那么所有的用户都可使用刻录机。因此，最好的方法是设定专用的用户组（其中的组员才允许使用刻录机），这样可更灵活地控制刻录机的使用权。所以在该窗口中选择“Nero组的成员”项。



点击“应用”按钮，程序会弹出“Nero组不存在，是否创建该组”的提示窗口，“确认”后即可创建Nero用户组。接着程序提示“在新设置生效之前必须重启计算机，是否要立即重启计算机？”点击“确定”按钮重新启动电脑。之后在“开始”→“运行”中启动lusrmgr.msc程序，在“本地用户和组”配置窗口的左侧面板中选中“组”项，在右侧窗口就可看到刚才创建的“Nero”组。双击“Nero”组，在其属性窗口中（**如图3**）点击“添加”按钮，弹出“选择用户”窗口，按照上述方法将允许使用刻录机的用户添加到Nero组中。

设置完成后，当Nero组中的用户登录Windows系统时，才能使用刻录机；其他用户登录后，在系统中根本就找不到刻录机。



三、利用系统权限锁定刻录机

如果使用的是其它类型的刻录软件，那如何有效地控制刻录机的使用权呢？实际上，可以利用Windows XP的文件管理机制，对刻录软件的使用权限进行控制，从而避免其他人随意执行刻录操作。当然，必须保证刻录软件安装在NTFS分区中。这里以常用的刻录软件“Easy DVD CD Burner”为例进行说明。首先在资源管理器中点击菜单“工具”→“文件夹选项”，在打开的窗口中选择“查看”面板，在“高级设置”列表中取消“使用简单文件共享”项。在资源管理器中打开“Easy DVD CD Burner”的安装目录，在其中选择“eburn.exe”文件，在其右键菜单中点击“属性”，在属性窗口中选择“安全”面板（**如图4**）。在其中的“组或用户名称”栏本机的用户名称列表中，如果其中没有显示出存在的用户名，可以点击“添加”按钮，在弹出的“选择用户或组”窗口执行账户的搜索操作，根据需要添加所需的账户名称。之后在“组或用户名称”栏选中禁用刻录机的账户，在窗口底部的列表中显示该用户对本程序拥有的权限项目，勾选“拒绝”列中的所有项目，即可完全禁止该用户执行刻录软件。按照同样的方法，将禁止使用刻录机的所有账户都进行上述权限限制操作。

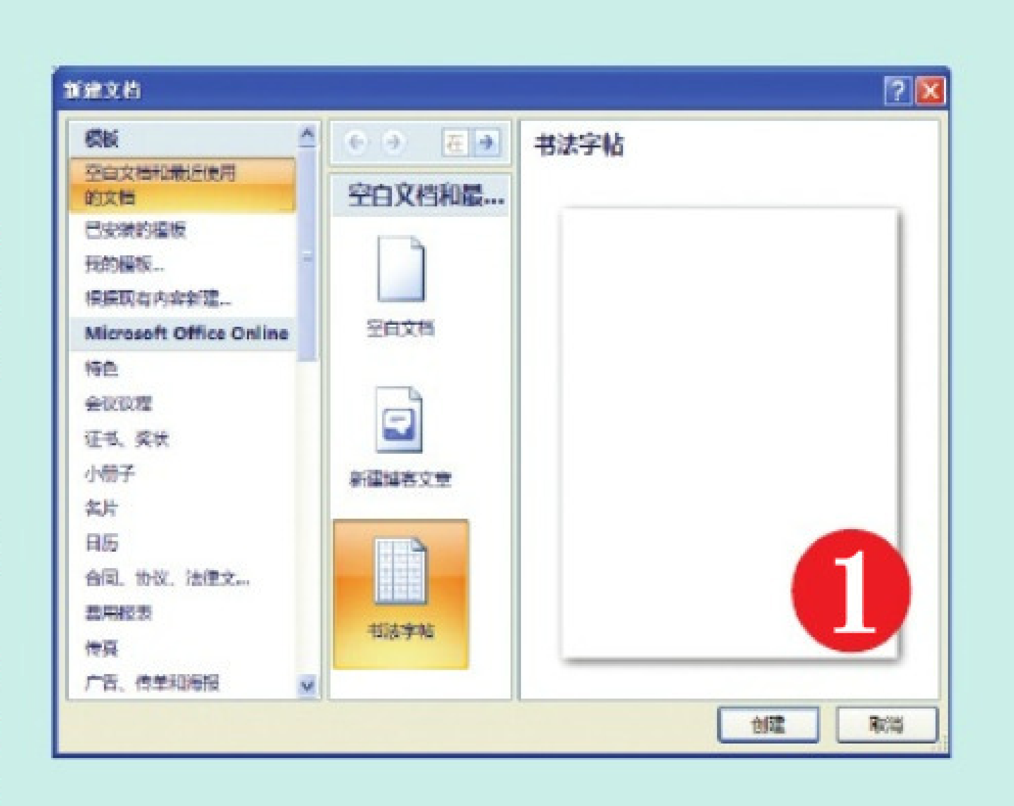
利用Word 2007来DIY书法字帖

■四川 如风

书法是中华民族的艺术瑰宝，如果想写一手好字，在书法艺术上有所造诣，就必须临摹字帖，研习古人留下的“墨宝”。笔者最近在试用Office 2007的过程中，发现Word 2007集成了一个制作书法字帖的功能，可以根据自己的需要设计制作出与众不同的书法字帖。下面咱们就一起动手，利用Word 2007这一特色功能，为自己DIY一本书法字帖。

一、选择模板

启动Word 2007，单击左上角的“Office按钮”，在弹出的菜单中选择“新建”，打开“新建文档”对话框。在“空白文档和最近使用的文档”模板中选中“书法字帖”（**如图1**），单击“创建”按钮，系统会自动创建一个书法字帖文档，并自动弹出“增减字符”窗口。



二、添加文字

在“增减字符”窗口中选中“书法字体”，并打开其右侧的下拉框，从下拉列表中选择一种书法字体，按下键盘中的“Ctrl”键；在“可用字符”列表中选择需要的文字，单击“添加”按钮，将选中的文字添加到字帖中。如果发现添加了不需要的文字，可以选中它们，然后单击“删除”按钮，将其从书法字帖中删除（**如图2**）。完成文字添加后，单击“关闭”按钮，字帖的雏形就会出现在Word的编辑窗口中。

三、修饰字帖

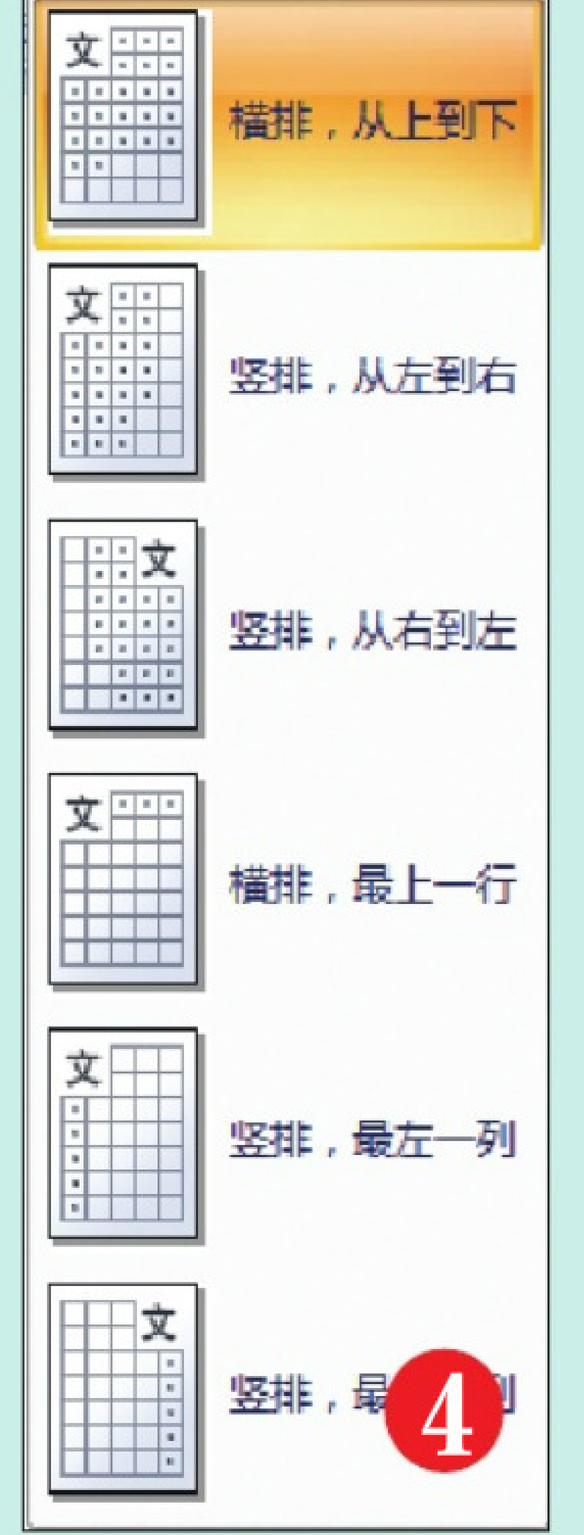
如果对生成的字帖不满意，还可以增减文字，改变字体，修改网格和文字的样式、颜色，使制作出来的书法字帖更美观，更符合你的需要。





1．修改网格样式。单击工具栏上的“书法”按钮，切换到“书法”功能区；单击“网格样式”按钮，可以看到下拉菜单中列出了目前书法字帖中流行的米字格、田字格、回字格、九宫格和口字格等5种网格样式（如图3），只要根据自己的喜好和实际需要选择其中的任意一种即可。

2．修改排列样式。单击“文字排列”按钮，在下拉菜单中会列出6种文字排列样式，分别是“横排，从上到下”“竖排，从左到右”“竖排，从右到左”“横排，最上一行”“竖排，最左一列”“竖排，最右一列”（如图4）。前面3种排列方式可以制作出传统的书法字帖，而采用后面3种制作出来的字帖像是书法练习纸，更适合初级书法爱好者使用。





3．修改字帖颜色。单击“选项”按钮，弹出“选项”窗口；在“字体”标签卡中可以修改文字的颜色，设置文字是否为空心字；在“网格”标签卡中可以修改网格线条的颜色和边框、内线的粗细（如图5）；在“常规”标签卡中可以设置每张字帖的行数和列数，单个字帖内最多字符数，以及是否允许单页内重复显示同一字符。

完成以上设置和修改后，一份个性飞扬，既传统又时尚的书法字帖就制作完成了。剩下的工作只需连上打印机打印出来，你就可以静下心来临摹字帖，研习书法了。

一眼看穿“AUTO”

■湖南 宋维伟

2007年第2期中有篇文章叫《赶走可恶的“Auto”》。的确，现在许多病毒和木马都是通过移动存储设备的Autorun.inf传播的。U盘经常被我们带到各位朋友那里拷东西，一不小心就会把病毒木马带回自己的电脑中。其实，有个简单易行的办法，只要病毒木马一进入你的U盘，你马上就能一眼“看穿”它。

先找个漂亮的ico图标文件，如果没有，去网上下载一个（网上有好多漂亮的ico格式图标）。将找到的图标文件放在U盘的根目录下（也可放在其他目录中），假设文件名为a.ico。然后在U盘根目录新建一个文本文件，输入以下内容：

```
[Autorun]
icon=a.ico
```

再将文件名改为Autorun.inf。当你再次插入U盘时，看到了吧，你的U盘图标变成了那个漂亮的图标。当然，你也可以把图标文件放在U盘的其他地方或改成其他名字，只把Autorun.inf中的a.ico替换为所在图标的相对路径即可。



这下你明白怎么看穿病毒木马了吧。一般只要你将U盘插入感染“AUTO”病毒木马的电脑中，马上就写入它自己的Autorun.inf文件，并覆盖我们刚才见到的那个Autorun.inf。这样，你那个漂亮的图标就没了，嘿嘿，你可就要小心了。一定要用右击盘符，然后单击“打开”打开你的U盘，并及时用杀毒软件查杀；也可参考《赶走可恶的“Auto”》文中的方法删除U盘中的病毒木马，具体做法就不赘述了。

预防往往是对付病毒木马最有效的办法。有了这个方法，嘿嘿，“AUTO”病毒木马一进你的U盘就会被你一眼看穿。

读者　磁能机器人问：我有一款MOTO V150手机，说明书上说支持EMS短信。请问这个EMS短信到底是什么含义？它与SMS、MMS在功能和收费上有什么区别？

答：SMS是大家最熟悉的文本短信服务，短消息的内容一般是纯文本，每个SMS容量平均为140字节，不超过70个汉字，正常收费通常为0.1元/条。

MMS全称为“Multimedia Message Service”，直译为“多媒体短信服务”，俗称彩信。它属于SMS短信的升级服务，能够发送彩色图片、文字、音频流以及铃声；使用者需要开通GPRS服务，正常收费为0.5元/条（目前多有优惠），GPRS通讯费另计。

EMS又称增强型短信，其功能介于SMS和MMS之间，除了发送普通文字信息以外还可以发送简单的图片、声音等。和MMS相比，EMS是基于普通GSM网络（不需要开通GPRS）发送的；计费方式和普通短信类似，一般情况下发送一条包含一个简单图片的EMS按2～3条普通短信收费。

读者　末日精灵问：我在元旦时买了一台MP4播放器，可是用了不到一个月就损坏了。请问应该如何保养MP3、MP4播放器？

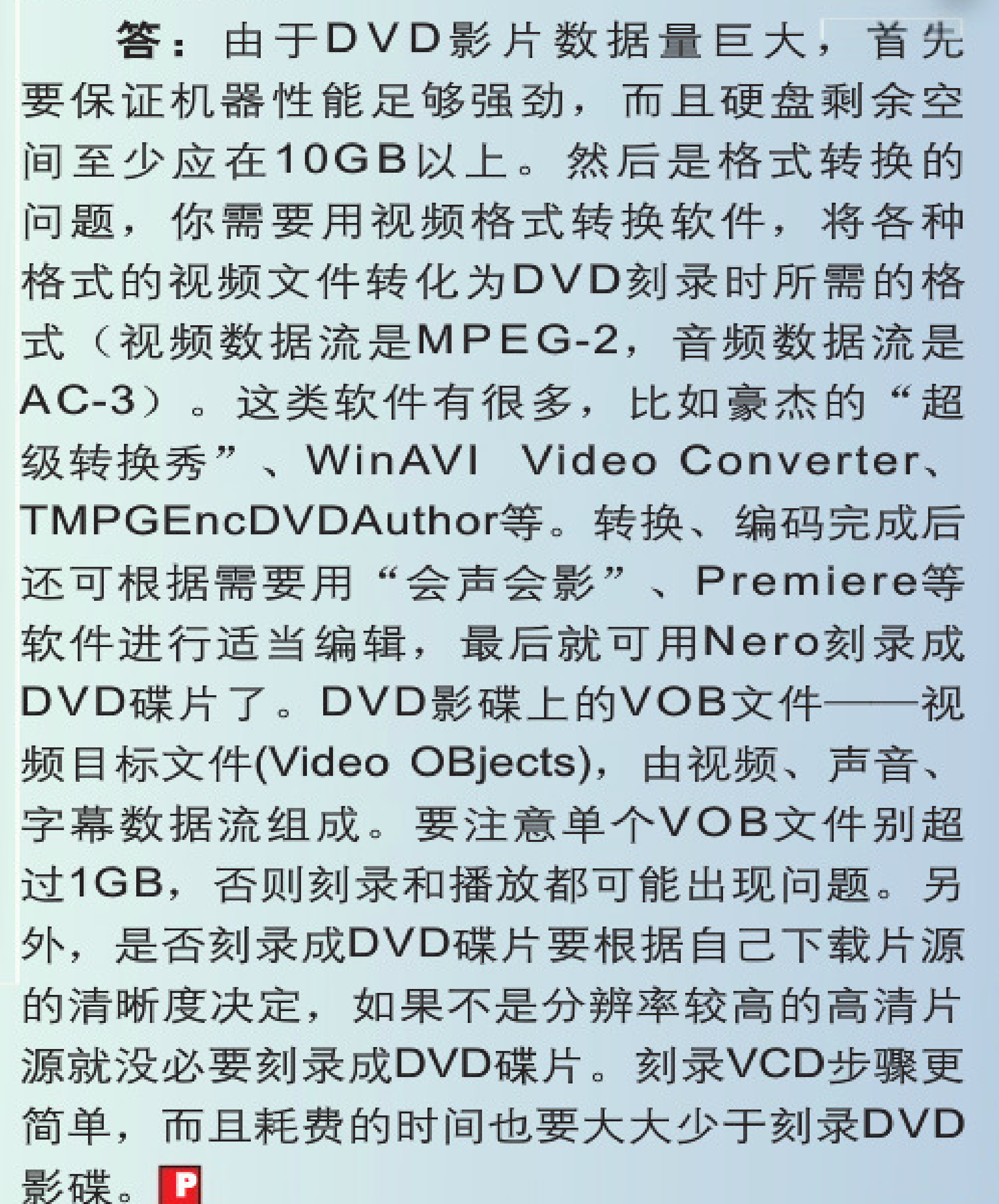
答：MP3、MP4播放器是比较精密和娇贵的电子产品，故障率相对较高。但注意正确的使用和保养可以降低故障发生的可能，并提高播放器使用寿命。

首先注意使用环境，不要在特别热、冷、多尘或潮湿的环境中使用播放器；请将播放器远离强磁场，使用时不要让播放器摔落或与硬物磨擦撞击。其次，播放器在格式化或上传下载的过程中不要突然断开连接，否则可能导致丢失数据，甚至损坏播放器本身；在拔插耳机、数据线、扩展存储卡时要注意用力均匀，避免损坏相关接口。第三，要注意电池的保养，避免在低电压下使用播放器；播放器若长时间不使用，建议将电池充满后存放。第四，要注意按键的保养。MP3/MP4上最易损坏的部件就是按键了，尤其是现在很多MP4都附带有游戏功能，一些使用频繁的按键很可能不到一个月就会损坏，所以要尽量避免某些键使用负荷过重。

最后提醒大家，现在市场上MP3、MP4播放器产品多如牛毛，质量也参差不齐，千万不要过分贪图便宜购买不知名品牌的产品。一般来说名牌大厂的产品，品质还是有保障的。

读者　冯峰问：我有一部HP 2210掌上电脑，装有D版的灵图4.0，不知为何，启动后屏幕的背光会突然变暗。前不久买了一套正版的灵图5.0，但在安装时却始终提示“注册失败”。其实我还没有输入任何注册信息，为什么会“注册失败”呢？

答：HP掌上电脑在启动灵图软件后出现背光变暗的原因，在于不同的设备其背光最大亮度范围亦不同。一般的设备是0～10，而HP的是0～100。“灵图天行者”将设备亮度强制设成4，这样，HP掌上电脑就会突然变暗。请修改\StartUp\SMG_SysConfig.txt文件中[BACKLIGHT]下的配置项MaxBrightness，调整该值为80即可。除了灵图，执行其他能自动调节背光强度的软件时也可能会出现这个问题，处理方法类似。在安装过“天行者4”的设备上选择直接安装“天行者5”，就有可能会有“注册失败”现象发生，因为你的注册信息还是以前天行者4的。请检查\configfile下是否存在Product.sn，如有，先删除，再执行安装软件即可。



读者　萨尔问：我是个影视爱好者，从网上下载了大量影视文件，但都只能在电脑上欣赏。请问如何将这些各种格式的影片刻成普通家用DVD机能看的DVD光盘呢？

答：由于DVD影片数据量巨大，首先要保证机器性能足够强劲，而且硬盘剩余空间至少应在10GB以上。然后是格式转换的问题，你需要用视频格式转换软件，将各种格式的视频文件转化为DVD刻录时所需的格式（视频数据流是MPEG-2，音频数据流是AC-3）。这类软件有很多，比如豪杰的“超级转换秀”、WinAVI Video Converter、TMPGEncDVDAuthor等。转换、编码完成后还可根据需要用“会声会影”、Premiere等软件进行适当编辑，最后就可用Nero刻录成DVD碟片了。DVD影碟上的VOB文件——视频目标文件(Video OBjects)，由视频、声音、字幕数据流组成。要注意单个VOB文件别超过1GB，否则刻录和播放都可能出现问题。另外，是否刻录成DVD碟片要根据自己下载片源的清晰度决定，如果不是分辨率较高的高清片源就没必要刻录成DVD碟片。刻录VCD步骤更简单，而且耗费的时间也要大大少于刻录DVD影碟。

读者　精灵甲问：我有一台二手的日本品牌笔记本电脑，在进行维护时，发现机器的设备管理器中存在几个“未知设备”。虽然暂时未影响正常使用，但感觉不太舒服。请问原因何在？应该如何进行处理？

答：笔记本电脑尤其是日系品牌通常都带有一些非标准的设备，操作系统不能完全识别，从而在“设备管理器”中标识为“未知设备”。要解决此类问题，需要正确安装这些设备的驱动程序。要知道这些“未知设备”究竟是什么设备则比较麻烦，我们可以用AIDA32之类的硬件检测软件进行检测。如果是声卡、显卡等设备通常可以被识别，但更多还是不能识别的，这时就需要我们凭经验进行安装了。一般二手日系本本的“未知设备”可能是下面几种：

一是日文键盘，二是触摸屏或触摸板，三是电源管理（ACPI），四是内置Modem。具体是哪种，建议你去本本的官方网站查找对应的驱动程序。一般安装好驱动后，这些“未知设备”就会消失了。

客座专家　龚胜



Windows Vista

拨云见日
——Vista硬件需求深入测试

■晶合实验室 壹分、魔之左手

Windows的每一次更新换代都会牵动无数根神经——用户希望得到更强大的系统、更完美的使用体验，硬件厂家期待依靠操作系统的升级拉动市场需求，软件开发商则为产品兼容性和新的开发环境而战战兢兢。从2001年10月25日Windows XP操作系统正式发布算起，5年多来无数补丁、服务包、安全性问题以及各种小道消息一直在折磨着多方的人们，无论用户还是软硬件厂商都在翘首期盼新的操作系统面市。终于在2006年11月30日，微软公司正式对外发布了全新的Windows操作系统——Vista。这个号称综合了Windows Server 2003与Windows XP SP2的核心优势，将达到与微软的Windows 95相同成就，为实现庞大的Windows NT蓝图迈出飞跃性一步的操作系统究竟能带给我们什么？什么样的硬件平台才能达到Vista的运行门槛？什么样的硬件平台能使Vista流畅运行？用户是否将再次迷失在微软与诸硬件厂商的商业合围之中？本文将以真实的测试为大家一一揭晓这些问题的答案。

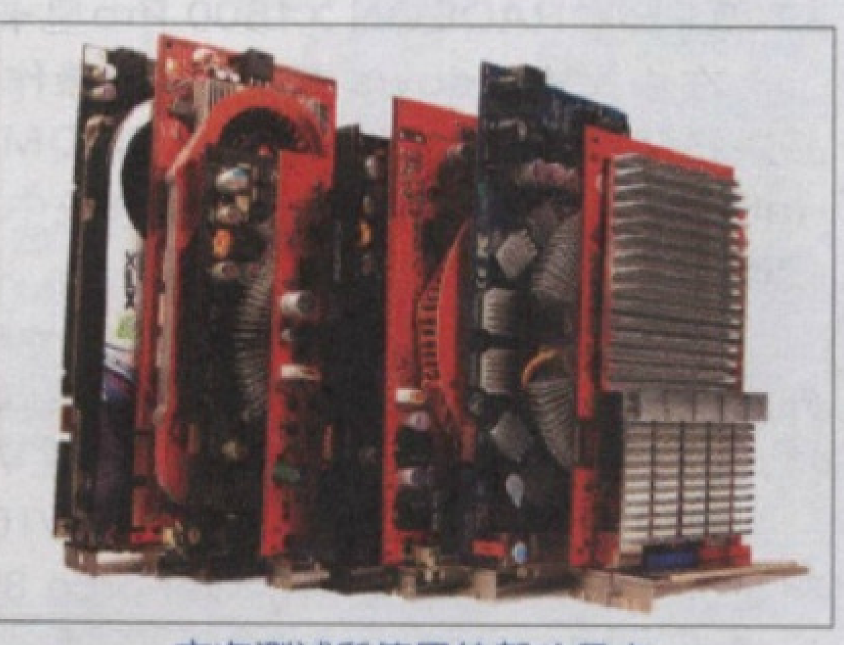
根据微软官方的资料，Windows Vista根据计算机的使用方式而非硬件规格分为6个版本，包括Starter（面向印度等新兴市场，不在中国销售）、Home Basic、Home Premium、Business、Enterprise和Ultimate。与Windows XP不同，64位版、媒体中心版和Tablet PC版Windows Vista不会单独推出，其功能将融入不同的Windows Vista版本中。从各版本的定位来看，Ultimate（终极版）是Windows Vista所有版本中最强大，功能最多并整合了所有Vista新技术和新特性的版本。相信这个版本与Windows XP Porfessional类似，将成为个人用户的主要选择，因此本文所有相关测试都将基于Vista Ultimate来完成。

显卡核心——支持DirectX 9是底线

Windows Vista的特效等级，一个非常重要的指标便是显卡芯片，尽管在Vista还被叫做长角牛（Longhorn）的时候，关于不支持DirectX 9的显卡是否能够开启操作系统的华丽界面，成为了一段时期的焦点。但随着Vista的一拖再拖和DirectX 9显卡的普及，至少对于主流独立显卡用户来说，DirectX 9的支持已经完全不是问题了。

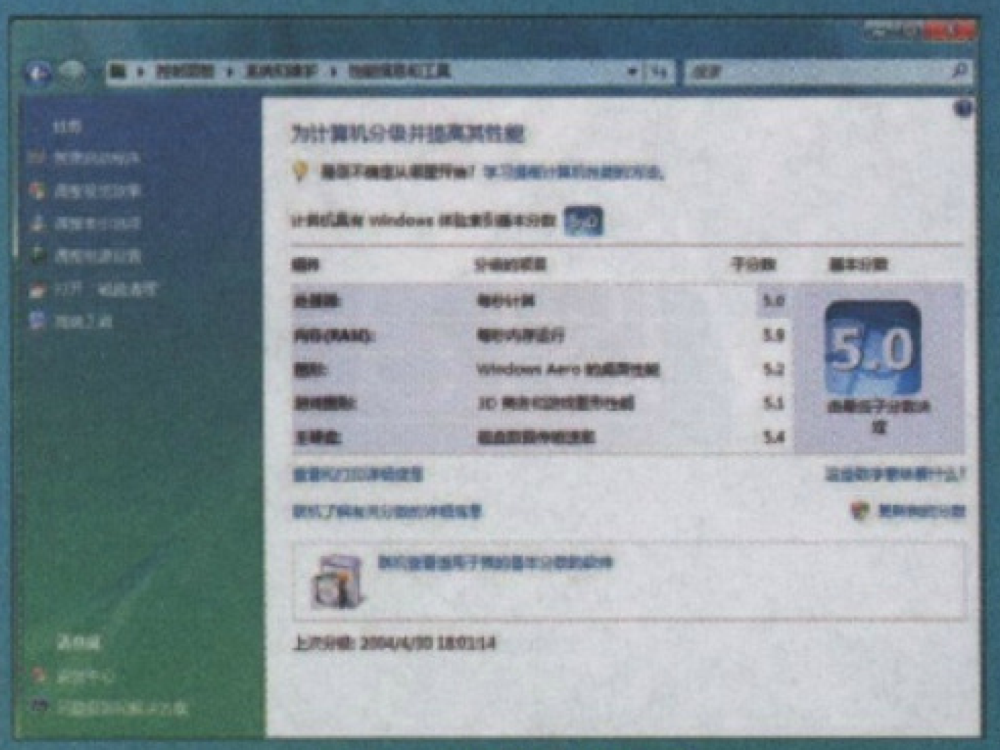
尽管目前常见的显卡对Vista的界面显示已经不存在什么问题，但对于新操作系统是否会有其他“水土不服”的情况呢？答案是肯定的。特别是对于大量的独立显卡用户而言，3D游戏性能是选择产品的决定性要求之一，而在新操作系统下，显卡是否能够以较好的速度，输出正常的画面，也就成为这些用户最关心的问题之一。

我们选取了目前较为主流的一些游戏显卡进行Vista下游戏速


本次测试所使用的部分显卡

Windows体验索引指数

Widnows体验索引指数（Windows Experience Index）是内置在Vista中的一项新功能，用于帮助用户理解在一台特定的计算机上Vista及其相关软件的运行效果究竟如何。它通过评价硬件几方面的性能，计算各测试项目的得分。得分范围目前是从1到5.9，在某一项上得分越高，代表用户将在这一方面可以体验到越好的性能。



Windows体验索引界面

基本分数为1～2的计算机通常具有足够的性能执行最常规的计算任务，例如办公室工作应用程序和搜索Internet。但是，具有该基本分数的计算机通常没有足够的执行Windows Aero或Windows Vista能力，也就无法满足高级多媒体的体验。

基本分数为3的计算机能以基础级别使Windows Aero运行以及使用多种Windows Vista新功能，但某些Windows Vista高级新功能可能无法得到充分利用。例如，基本分数为3的计算机能够以1280×1024的分辨率显示Windows Vista主题，但可能无法在多个监视器上同时实现；或者，它能够播放数字电视内容，但可能无法播放高清晰度电视（HDTV）。

基本分数为4～5的计算机能够充分利用Windows Vista的所有新功能，并且能支持高端的密集图形体验，例如多人和3D游戏以及录制和播放HDTV内容。理论上讲，分数为5的计算机是Windows Vista发行时具有最高性能的，但是以当前硬件的发展水平，很多产品都能轻松突破5分（上限为5.9分）。

根据木桶效应的原理，系统的性能通常受限于最慢的组件，因此Windows体验索引指数最后的得分通常是5个子项目中分值最低的一个。

Aero和Flip 3D功能的硬件需求

在显卡测试成绩中，可以看到Vista体验索引测试中关于图形性能的测试包括两个项目，分别是桌面Aero性能及3D商务和游戏图形性能。从测试成绩可以看到一个有趣的现象，当然所谓的3D商务和游戏图形性能与我们通常理解的3D性能是一样的，而且很明显地与我们测试得到的DirectX成绩基本成正比。但桌面Aero性能却较为复杂，它不仅是传统意义的2D平面显示性能，而且包括了一定的3D性能，是2D和3D性能的综合得分。例如在此项目中RADEON X800 GT的得分就超过了RADEON X1600 Pro，但RADEON X800 GT所有的3D测试成绩实际上都低于后者。

在Aero测试中，我们采用的所有独立显卡几乎都可以自动开启这一特效，并且处理速度非常快。由于得到了操作系统内置驱动的较好支持，所有Windows Vista能够识别的显卡在自动搜索并安装Vista内置驱动程序后，都会开启Aero功能，甚至包括了性能最低的GeForce 7300 GS和较“老”的RADEON X700 Pro。因此在针对Aero特效方面，我们主要考察了芯片组内置显卡单元和一些“落伍”显卡的表现。

理论上讲，绚丽的Aero特效需要显卡支持DirectX 9.0b、带有64MB显存并且拥有Windows Display Driver Model（WDDM）驱动程序。但在我们的实际测试中，也许是驱动程序尚不完备的原因，采用RADEON 9550和GeForce 6100内置显卡时，Aero特效都不是默认开启的，尽管它们同样支持DirectX 9.0b，而且显存为超越标准的128MB。而这些采用低端显示芯片的测试中，我们也完全可以手工开启Aero功能，而且在日常处理时保持较为不错的速度。Windows Vista另一个炫目的功能就是Flip 3D了，在这些低端显卡系统中，这一功能也完全可以正常实现，并且没有感觉到它相对于中高端显卡系统有明显的延迟。



Aero特效可以手动开启

度的测试，包括使用NVIDIA显示芯片的GeForce 7300 GS、GeForce 7300 GT 256MB、GeForce 7600 GT、GeForce 7900 GS显卡，以及采用ATI显示核心的RADEON X1950 Pro、RADEON X800 GTO，RADEON X700 Pro和RADEON X1600 Pro显卡。

在中文Windows XP+SP2操作系统中，我们针对产品进行了简单的性能测试，包括3DMark 06、DOOM3和Half-Life2。在Windows Vista系统中，这些最为大众化的软件都可以正常运行。

我们选用的显卡中，在Windows Vista下的表现可以分为3类，**a.** 拥有良好的驱动支持；**b.** 拥有较好的驱动支持，但有明显bug存在；**c.** 仍无法在Vista中正常使用。

在这里我们必须指出，目前NVIDIA对于Vista的支持明显优于ATI，除了最新的GeForce 8800 GTS外的显示芯片基本上都可以被Vista直接识别，不仅界面显示没有任何问题，而且还可以执行我们的测试软件。当然使用操作系统自带驱动还是会出现一些问题，例如Half-Life2中，所有的活动图像均带有非常明显的拖影，在DOOM3中则出现了严重的贴图错误。

安装97.46版Windows Vista驱动后，NVIDIA芯片在所有的测试中表现好得多，图像正常，尽管成绩比Windows XP系统略有下降，但都在可接受的范围之内。特别是在DOOM3测试中，


Half-Life2中，快速转动的旋翼拖影尤其明显


DOOM3中出现了明显的贴图错误

Windows Vista操作系统没有造成显卡成绩明显的下降，说明OpenGL驱动仍然是NVIDIA的强项。而在3DMark 06和Half-Life2这两项DirectX测试中，Windows Vista中的显卡成绩却出现了非常明显的下降。

GeForce系列显卡测试成绩

测试项目 \ 显卡型号		GeForce 7900 GS	GeForce 7300 GT	GeForce 7300 GS	GeForce 8800 GTS
Windows XP	3DMark 06	5125	1832	732	6357
	DOOM3	99.8	79.2	28.4	100.0
	Half-Life2	116.50	62.58	38.16	110.80
Windows Vista	3DMark 06	4691	1680	N/A	N/A
	DOOM3	99.7	77.5	N/A	N/A
	Half-Life2	80.74	60.46	N/A	N/A
Windows Vista体验索引	Windows Aero桌面性能	5.9	4.8	3.2	1.0
	3D商务和游戏图形性能	5.9	4.6	3.1	1.0

RADEON系列显卡测试成绩

测试项目 \ 显卡型号		RADEON X1950 Pro	RADEON X700 Pro	RADEON X1600 Pro	RADEON X800 GTO
Windows XP	3DMark 06	4750	N/A	N/A	N/A
	DOOM3	115.3	58.1	65.4	73.3
	Half-Life2	131.54	84.96	101.15	81.45
Windows Vista	3DMark 06	4591	N/A	2042	N/A
	DOOM3	N/A	N/A	N/A	N/A
	Half-Life2	107.76	81.18	88.45	N/A
Windows Vista体验索引	Windows Aero桌面性能	5.9	4.9	5.3	5.9
	3D商务和游戏图形性能	5.8	4.6	5.2	4.9

相对而言，本次测试的ATI的显卡几乎全部属于b类型，Vista支持得很好，并为它们提供了相当不错的驱动程序。从测试结果看，系统自带驱动和我们能够找到的最新8.33.0.0 Beta版驱动几乎没有什么区别，但出现的问题也完全一样。ATI的显卡无法在DOOM3中正常显示图像，贴图缺失非常明显，与NVIDIA采用系统自带驱动时的表现倒是一模一样。而在Half-Life2和3DMark 06中，系统自带驱动和网上下载的驱动在画面和速度表现方面看不出什么区别。更加特别的是，我们使用的RADEON X1600 Pro版本比较特殊，因此在Windows XP系统中安装了最新版驱动后，仍然无法正确识别其对SM 3.0的支持并执行3DMark 06的相关测试，但采用Windows Vista的自带驱动却可以辨认并使其正确执行SM 3.0测试。

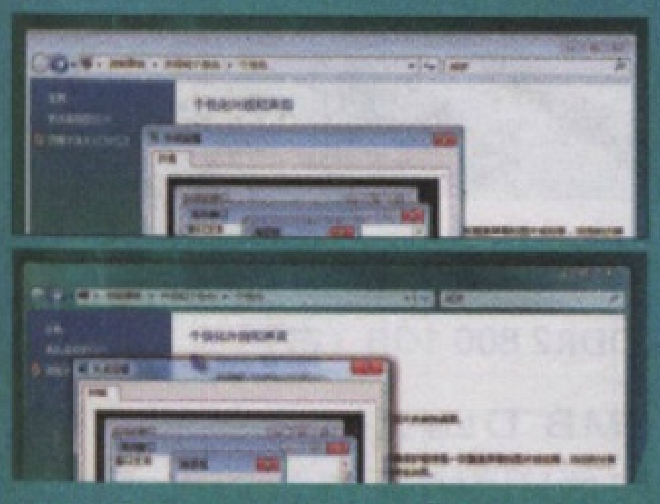


Geforce 8800 GTS缺乏Vista驱动程序的支持，不过在刚刚结束的CES展会上NVIDIA已经拿出了一款尚在保密中的beta版驱动做演示

在本次测试中，一些可以在Windows XP中正常运行的显卡，与Vista出现了比较严重的兼容性错误，比较遗憾的是，其中还包括我们认为是Windows Vista最佳拍档的DirectX 10显卡——GeForce 8800 GTS。Windows Vista完全无法识别这款显卡，而且截止2007年1月19日，NVIDIA仍未提供相关的驱动，我们也就无从体验这款超级显卡在Windows Vista中的表现了。

Aero和Aero Glass详解

作为具有华丽界面的操作系统，Aero界面是Vista的重要卖点之一，而我们文中所说的界面效果实际上是Aero Glass外观效果，如下图所示，它表现为一个光滑半透明的窗口界面。理论上讲这一设计可以让多个层叠界面不会互相遮挡，但在实际使用中，感觉其最大的用处只是吸引眼球。Aero Glass主题还有一些并不明显的改变，例如窗口右上角的最小化、最大化和关闭按钮，在鼠


开启和关闭Aero Glass特效后的窗口对比

标指针移动到上面时会有发光效果，可以提示用户鼠标正指向这些敏感位置。

关于Aero Glass效果的硬件要求，我们通过测试已经有所了解，而对于某些可能不支持这一效果的软件程序，Vista会弹出警告信息，并且自动关闭Aero Glass效果，而且关闭这一程序后，系统还会自动恢复Aero Glass效果外观。

动态缩略图、Windows Flip和Flip 3D

动态缩略图、Windows Flip和Flip 3D三个功能同样是Windows Vista针对目前高性能显卡进行的界面改进。


在Windows Vista的任务栏中，每一个被缩小的任务栏上的窗口都拥有缩略图，当鼠标指向这些窗口时便会弹出一个小型预览界面，用户可以掌握每一个窗口中的内容或者程序运行情况。



在采用Alt+Tab键进行窗口切换时，用户会发现Windows Vista的另一个不同之处，即Windows Flip。在这一界面中所有列出的窗口包括了桌面窗口，而且也显示着每个窗口的缩略图，让人可以对其内容有一定了解，并且可以方便地切换到桌面

Windows Flip功能非常实用，但更酷的功能则是Flip 3D。它同样是窗口切换功能，使用Windows键+Tab键，用户会发现在屏幕中央出现了所有程序和桌面的立体半透明缩略图。除了Windows键+Tab键，用户还可以使用鼠标滚轮在呼出的窗口间进行切换

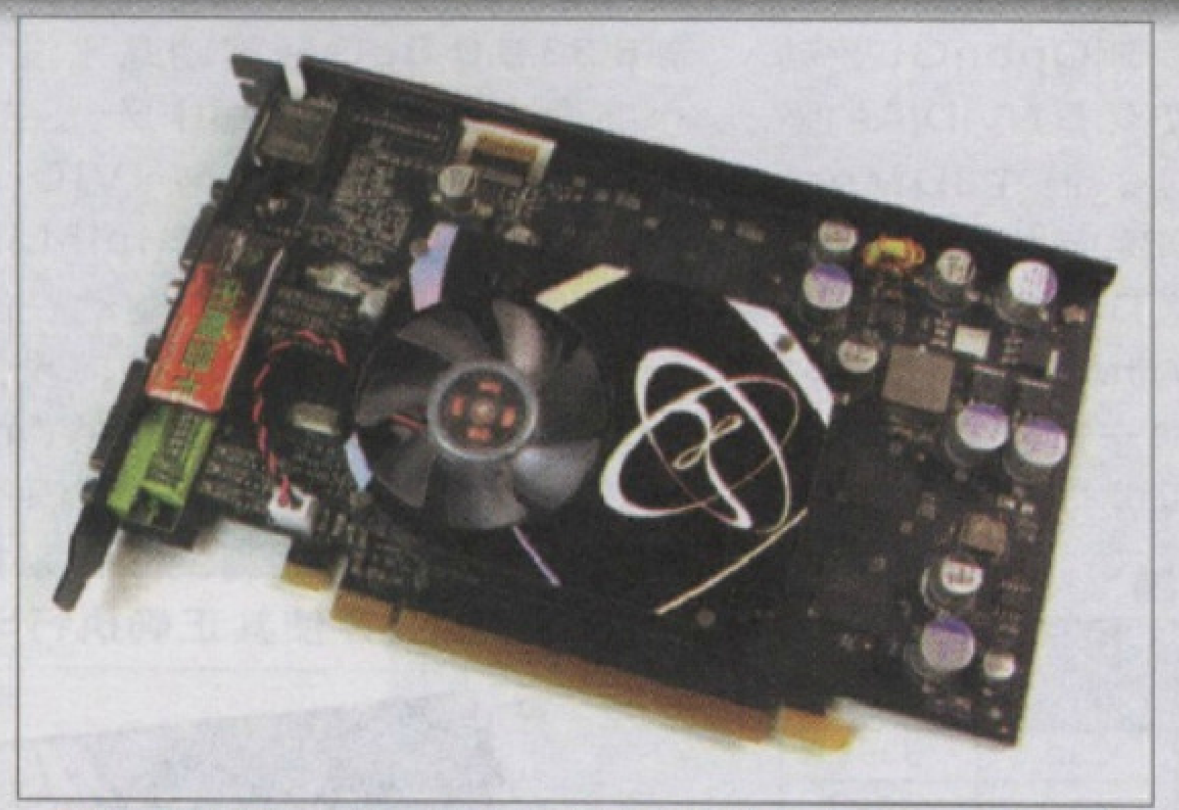


我们需要多大显存？——128MB保证流畅效果

在显存测试部分，我们进行了两种情况下的考察。首先是独立显卡，核心显示芯片相同的情况下考察不同显存配置中系统的表现和测试的表现，主要是128MB和256MB的区别；另外则是内置显卡分配不同显存容量的区别，主要是64MB和128MB的区别。

独立显卡部分我们采用了目前较为主流的配置，GeForce 7300 GT的128MB和256MB版本。其中的256MB版本同时参加了显示核心部分的测试，这里不再赘述。从测试结果看，采用128MB的GeForce 7300 GT完全能充分满足Vista对显卡的要求，无论是手动进行各种窗口操作，还是操作系统自行确定的外观特效等级，都与256MB版本的GeForce 7300 GT没有太大的区别。

在开启Aero特效的同时进行游戏测试，尽管桌面特效占用的显存应该是相当可观的，但在全屏游戏测试中，Vista也许是有效释放了占用的显存，因此128MB显存的产品并没有表现得如想象中那样无力；相反，因为运行频率较高，测试成绩还要高于拥有256MB显存的GeForce 7300 GT显卡。



目前大部分拥有128MB显存的显卡都能流畅表现Vista的新特效

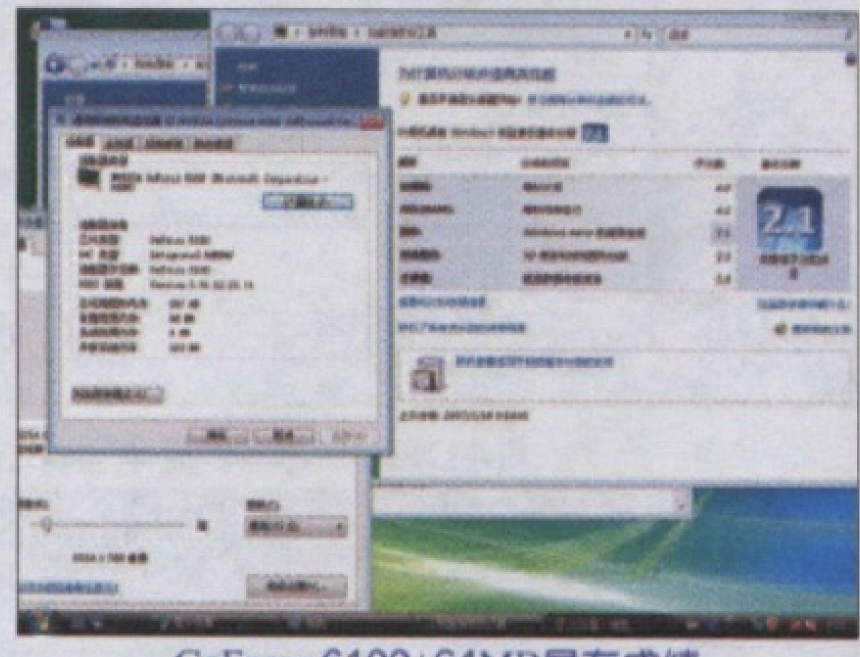
GeForce 7300 GT测试成绩

测试项目	显卡型号	GeForce 7300 GT (128MB)
Windows XP	3DMark06	1916
	DOOM3	93.0
	Half-Life2	84.60
Windows Vista	3DMark06	1765
	DOOM3	89.4
	Half-Life2	78.66
Windows Vista体验索引	Windows Aero桌面性能	5.9
	3D商务和游戏图形性能	5.3

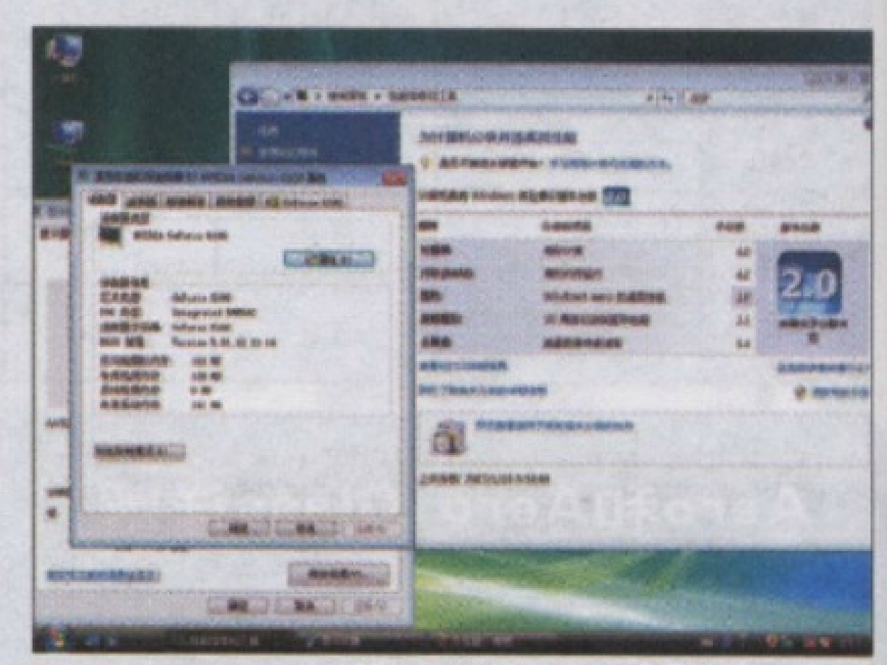
我们使用GeForce 6100内置显卡进行低端显存测试，由于其3D性能比较差，而且内置显卡并不是性能突出的产品，因此我们并没有进行3D性能测试，主要测试了其界面支持能力和Windows体验索引测试成绩。

遗憾的是，无论GeForce 6100采用64MB还是128MB显存，我们使用Windows Vista的外观设置进行自动调整后，都没有开启Aero功能。但在实际测试中，我们手动开启Aero功能，GeForce 6100的表现还是可以接受的，Vista系统的判断也许是对这款显卡并不放心，也可能仅仅是驱动并不完善所致。

在Windows体验索引测试中，我们又惊讶地发现，GeForce 6100采用64MB显存或128MB显存时所得到的图形系统成绩是完全一样的，而且图形项目尽管是所有系统中的最低分，也达到了开启Aero所需的2.0～2.1分（采用1GB DDR400内存和Athlon 64 3000+）。



GeForce 6100+64MB显存成绩



GeForce 6100+128MB显存成绩

内存——速度不重要，1GB就够用

微软公布的Vista最低配置需求中内存容量要达512MB。根据当前用户的实际使用情况，我们分别采用Kingmax DDR400 512MB和宇瞻DDR2 800 1GB内存进行测试。测试分为512MB DDR400/1GB DDR400/1GB DDR2 800/2GB DDR2 800分别进行，主要测试内容包括以下5项：

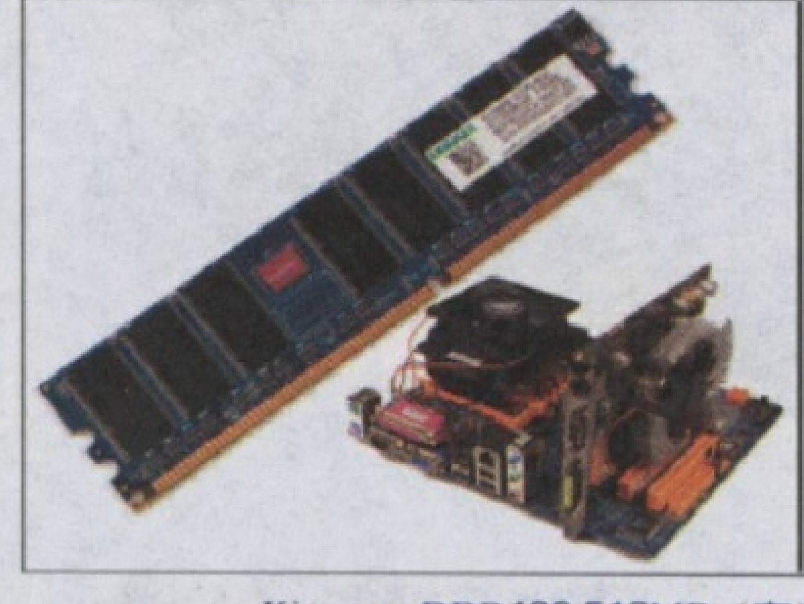
1.Windows体验索引分数；

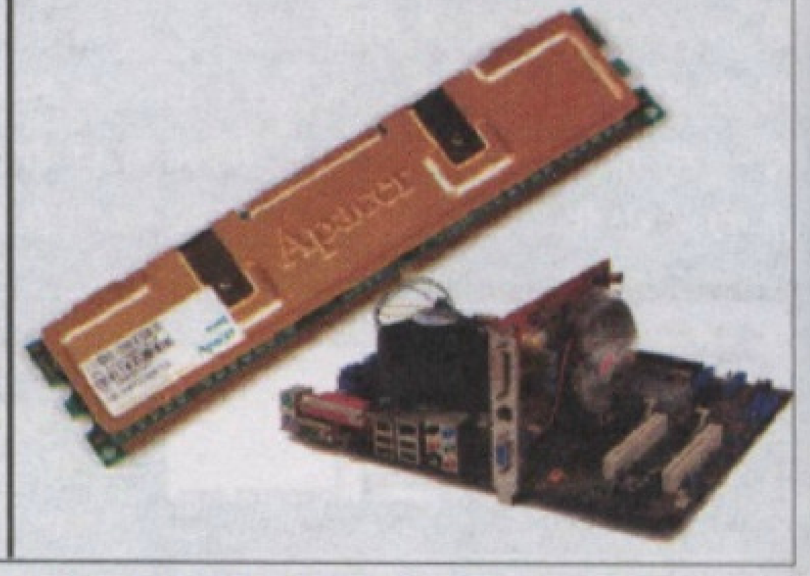
2.Vista系统的安装时间——以DVD安装光盘引导进入安装程序开始计时，至进入Windows桌面，显示“欢迎”窗口为止；

3.系统启动时间——从系统自检结束开始计时至进入Windows桌面为止；

4.内存性能——使用PCMark 05的内存测试模块进行测试；

5.系统启动后内存占用情况——通过任务管理器观察。

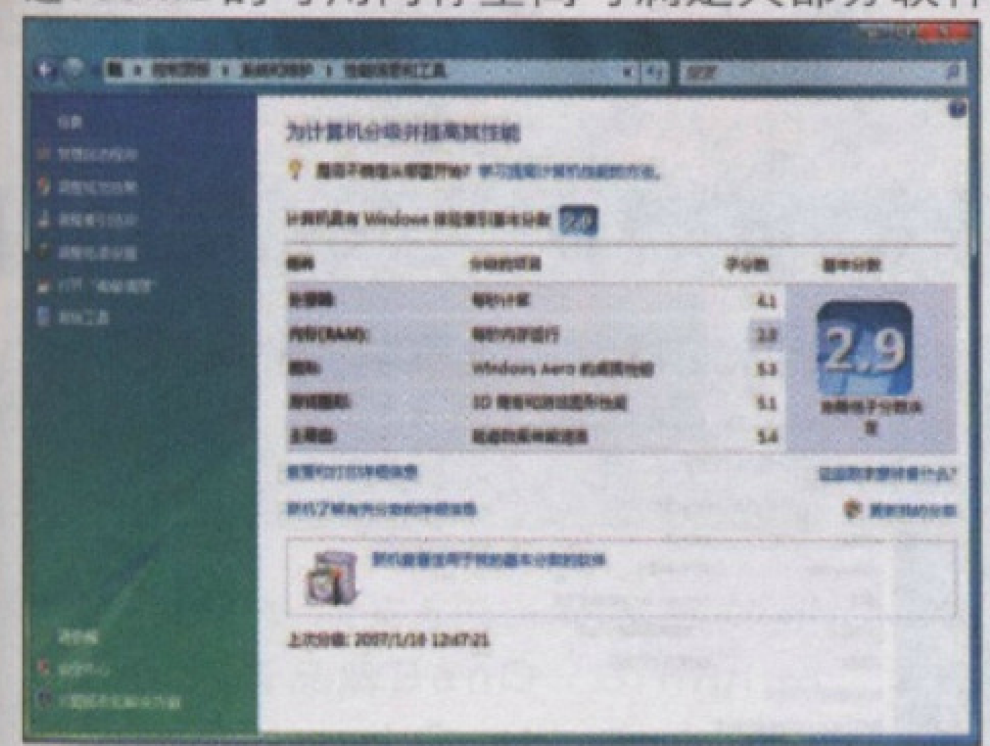




Kingmax DDR400 512MB（左）和宇瞻DDR2 800 1GB（右）

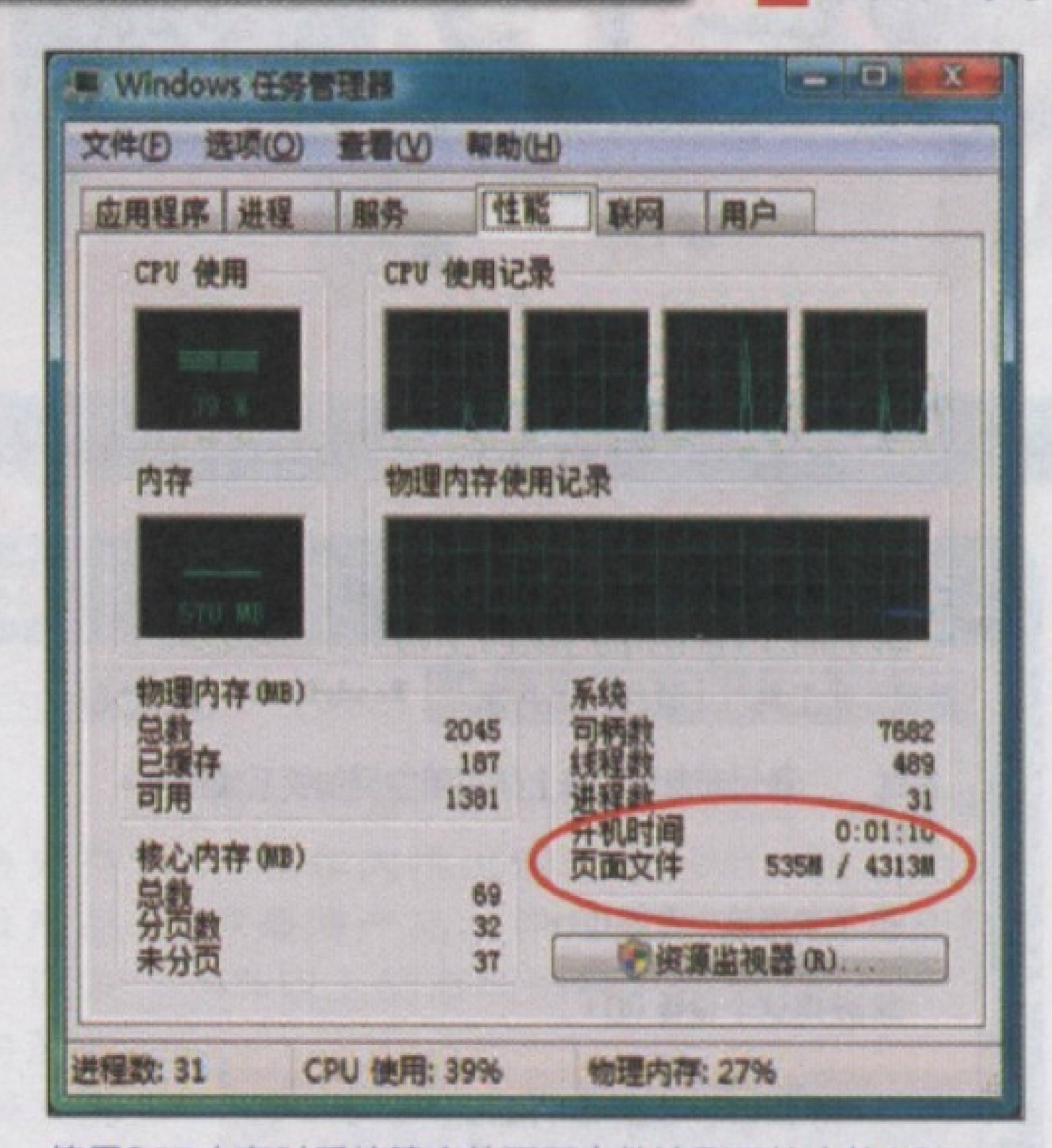
在Windows体验索引中，仅使用512MB DDR400内存时，内存子项目得分为2.9，这意味着可以加载所有的Vista新特效以及大部分的新功能，这超出了我们的预料。根据微软公布的标准，我们原以为512MB内存仅能勉强得到2分甚至更低——可以执行最常规的计算任务，但没有足够的能力加载Aero特效或其他高级多媒体体验。不过在测试中，512MB内存在开启所有特效之后整机性能明显降低，可用内

存容量不到200MB；当启动游戏或者大型软件时系统会频繁地与硬盘交换页面文件，严重影响了性能。使用1GB内存时的情况要好很多，近600MB的可用内存空间可满足大部分软件和游戏的需求。



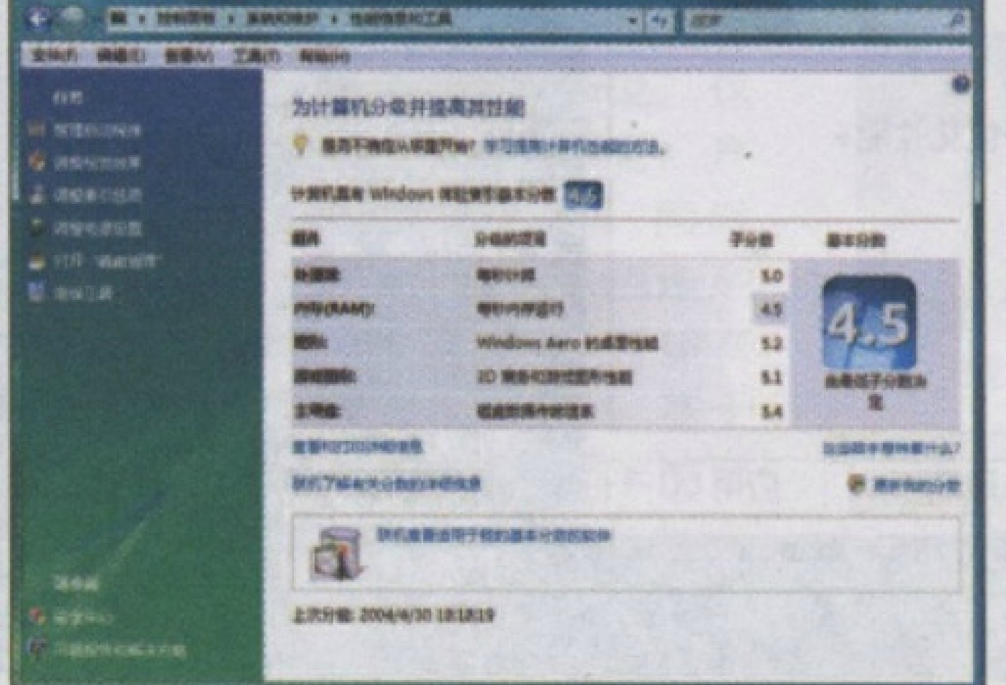
512MB DDR400内存在Windows体验索引中仅获得2.9分

2个不同的1GB内存搭配分别获得了4.1（DDR400）和4.5（DDR2 800）分，可以为绝大部分应用提供流畅的使用感受。不过0.4的分差却无法反映二者之间巨大的性能落差——在PCMark 05中，DDR400内存仅得到2739分，而DDR2 800却得到了4330分。随后我们将宇瞻DDR2 800内存替换为同容量的宇瞻DDR2 667，PCMark 05的成绩也随之降低为4040分，但Windows体验索引依然给出了4.5分。当我们同时使用两条1GB的宇瞻DDR2 800内存时，在Windows体验索引中的得分也上升到了5.6分，由此可看出微软认为内存容量相对要比内存性能更重要。



使用2GB内存时系统建立的页面文件达到了惊人的4.3GB，远远超过XP时代系统内存：页面文件=1：1.5的情况





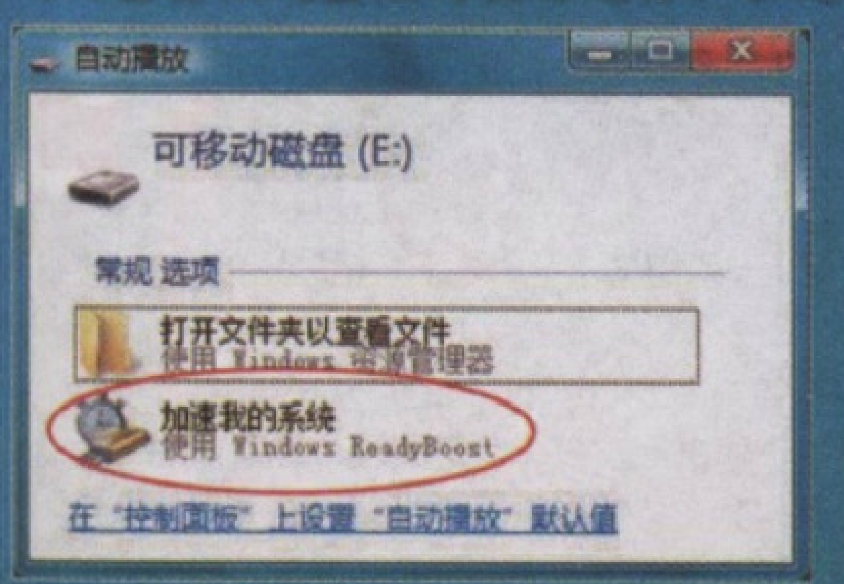
内存性能对Windows体验索引指数的影响并不大（左为1GB DDR400，右为1GB DDR2 800）

内存配置 / 测试项目	512MB DDR400	1GB DDR400	1GB DDR2 800	2GB DDR2 800
Windows体验索引	2.9	4.1	4.5	5.6
系统安装时间	27分3秒	25分30秒	24分30秒	23分钟
系统启动时间	38秒	32秒	23秒	24秒
PCMark 05	2739	3880	4330	4370

测试中，操作系统的安装速度在一定程度上也受到内存容量的影响。当我们仅使用512MB内存时，安装过程耗时27分3秒，更换2GB DDR2 800内存之后，整体安装时间下降到23分钟。与安装速度不同的是，系统启动速度与内存容量和性能的关系出现了一定的反复，从512MB DDR400→1GB DDR400→1GB DDR2 800的耗时不断减少，依次为38秒、32秒和23秒；但是当内存增加到2GB DDR2 800时，最快启动速度并没有获得预想中的提升，反而下降到24秒。为了避免其他原因造成的干扰，我们采用最小系统重新测试5次，成绩分别为：28秒、27.6秒、24.3秒、26.4秒和26.5秒。通过对启动过程的分析，我们认为2GB内存没有在启动速度方面体现出优势的原因，可能在于启动时在硬盘上建立的页面文件过于庞大（达到了4.3GB）而额外消耗了一定时间，但这个猜测无法解释启动时间出现反复波动的现象。

关于Vista ReadyBoost

作为Vista中增添的新特性，ReadyBoost功能可以在操作系统启动之后，以NAND Flash作为辅助缓冲内存（Cache），此时NAND Flash的功能类似硬盘上的页面文件，但是它作用于页面文件之前，以减少操作系统对页面文件的访问，进而达到提升计算机的运算效能及省电的效果。原则上像闪存盘、存储卡、MP3等等使用NAND Flash芯片作为存储介质的设备都可以用于ReadyBoost。因此许多闪存盘或存储卡销售商都打出了“大幅度提升系统性能”甚至“系统性能提升33%以上”的宣传口号。

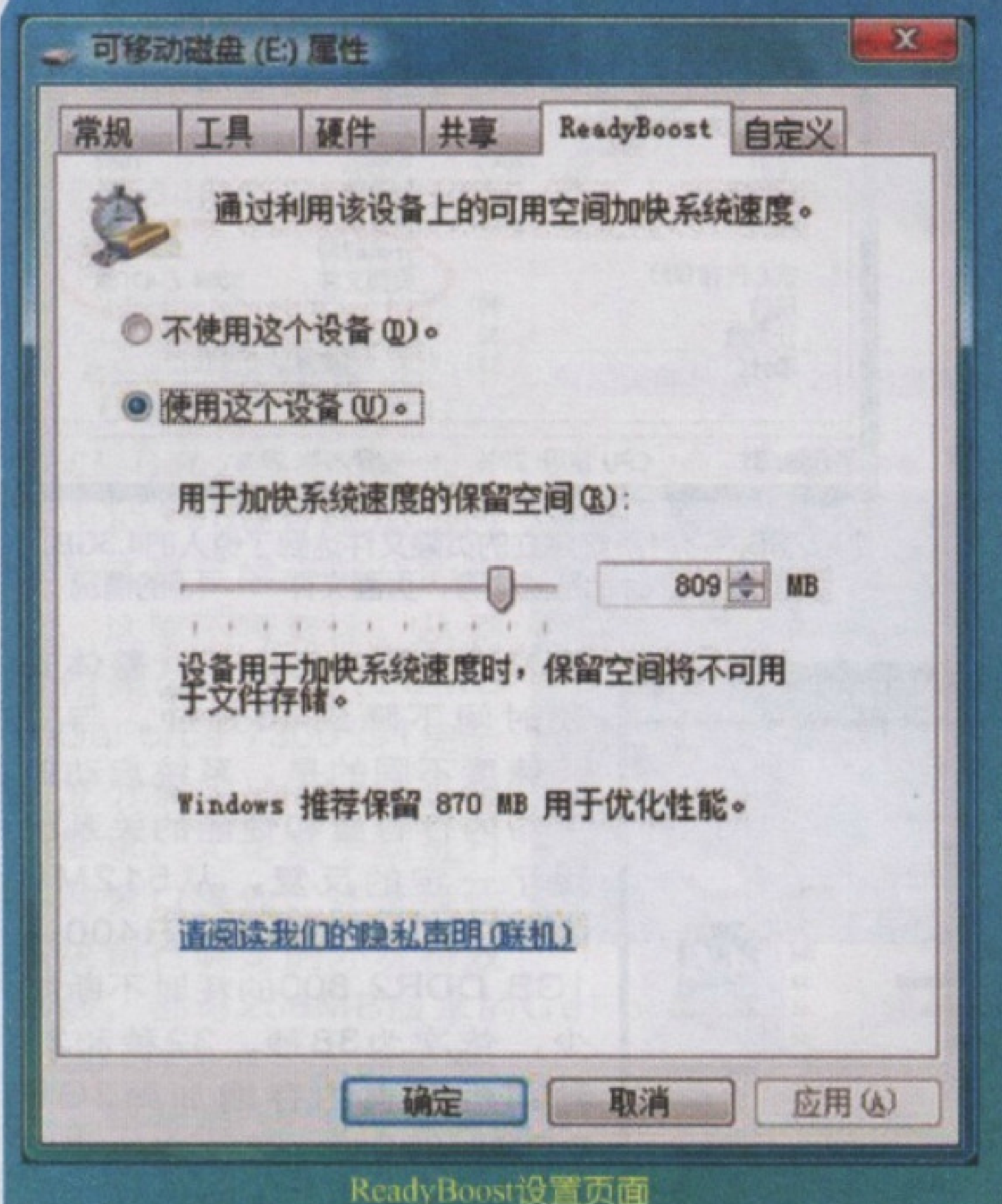


选择这个选项就可以开启ReadyBoost

ReadyBoost主要由Vista中的SuperFetch和EMD（External Memory Device）两个功能来执行。SuperFetch使用智能型优先权排定技术，可以知道使用者最常使用的应用程序，并将这些程序预先加载到闪存盘或存储卡中。因此理论上讲，不论是第一次启动计算机或切换到其它使用者的设定文件，系统响应速度都会很快。EMD则可以利用闪存盘或存储卡的部分存储空间作为系统的页面文件，这个页面文件的使用频率并没有物理内存那么频繁，因此可在不增加物理内存的情况下在一定程度上提高系统性能。

当用户在移除闪存盘或记忆卡时，EMD将会自动将虚拟内存中的储存数据转存到硬盘，因此在从ReadyBoost中获得性能的同

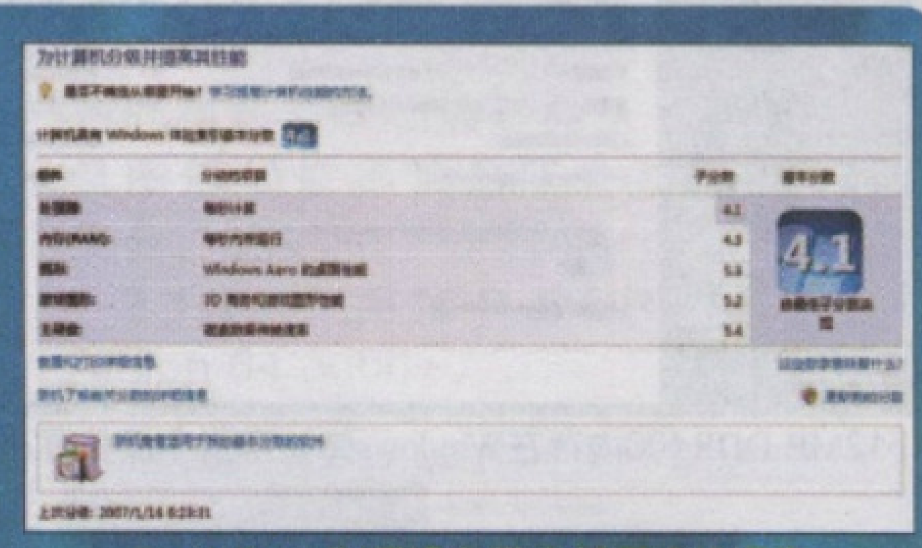




ReadyBoost设置页面

时，不会丢失数据或出现作业中断的情况，同时Vista也采用独特的算法来优化闪存盘或记忆卡上的页面文件，因此EMD不会明显缩短闪存盘或存储卡的使用寿命。另外，EMD也会对存储在闪存盘或存储卡中的数据预先进行加密与压缩处理，以避免遭受未经授权的访问，并尽量减少对闪存盘或存储卡存储空间的占用。显而易见，用于ReadyBoost的NAND Flash性能越好，对系统性能的提升也就越明显。

但是从我们的实际测试来看，至少在当前的Vista版本中，ReadyBoost对系统性能的提升还仅仅停留在理论阶段。我们分别使用宇瞻Handy Steno AH123闪存盘，Kingmax 4GB SDHC存储卡和一个使用GL827作为主芯片的高速读卡器来测试ReadyBoost。令人遗憾的是无论将页面文件设置多大，都无法从PCMark 05或者是其他任何方面感受到任何性能的提升，而且也无法通过ReadyBoost改善Windows体验索引对系统性能的评价。关于这一点，目前微软方面表示ReadyBoost在RTM版本的Vista系统中还不够完善，技术人员将会在正式版Vista系统中完成对这一功能的改进。


ReadyBoost似乎没有带来任何成绩提高

总结

就我们测试中的感受而言，除了在性能测试中2GB内存体现出一定优势之外，1GB内存的系统同样可以流畅地体验Vista，执行部分大型软件和游戏，而且由于Vista对内存性能的“漠视”，内存容量才是最重要的。仅有512MB内存的系统使用感受与在256MB内存的机器上执行Windows XP类似，可以胜任简单的文字处理、网页浏览以及部分游戏，但是在多任务处理以及应对大型软件时难免捉襟见肘。我们建议打算升级内存的用户首先考虑提升内存容量，512MB→1GB在使用感受方面带来的好处是非常明显的。

显卡方面，现在即使是仅从系统内存中获得64MB显存的集成显卡，也可以加载漂亮的Aero特效和Filp 3D了，更不用说性能更好的独立显卡。当然，前提条件是你的显卡要硬件支持DX9，这对独立显卡用户而言恐怕没什么问题。考虑到游戏方面的需求，要想在开启Aero等特效后还能获得满意的效果，我们还是建议用户使用拥有128MB及以上显存的显卡。遗憾的是，虽然NVIDIA的GeForce 8800是首款支持DX10的显卡，但由于没有针对Vista系统的驱动，我们无法测试其表现，也错过体验DX10效果的机会，希望厂家能尽快开发出相应的驱动。

综合本次评测来看，Vista RTM版本对硬件的要求远没过去的各个beta版本那么高，市场中流传的所谓“非256MB显存不行”“非2GB DDR800内存不可”的论调已经不攻自破。由于Vista附带了相当多的硬件驱动，目前绝大部分主流硬件都可在Vista下直接使用，而不必为兼容性问题太过担心。

现在升级到Vista，看来并不是件很困难的事情。P





从5岁BenQ看07年3C产品发展

■本刊记者 电子土豆

2001年12月5日，明基在苏州宣布推出新品牌BenQ（Bringing Enjoyment and Quality to Life）与“享受快乐科技”的品牌理念。2007年1月11日，BenQ品牌诞生5周年之际，明基在海南三亚召开新年策略发布会。来自全国各地的上百位媒体记者，与明基众高层及各产品经理共同见证了5年来BenQ品牌建设所取得的丰硕成果。



明基中国营销总部总经理曾文祺

明基中国营销总部总经理曾文祺介绍说，5年中BenQ从单C产品（电脑外设）开始逐步拓展，至2006年已完成3C（系统及外设、消费电子、移动通信）产品线布局，并大大提升了技术与设计两大核心能力。2006年7月，中国电子商会联合国家相关部委进行“2006年中国电子企业品牌价值评估”，明基BenQ品牌价值达212.08亿元人民币，位列第11。自1997年明基全力拓展大陆市场，企业营收已从零增长至2006年的41亿元人民币，LCD国内市场占有率第2，光存储连续6年国内市场占有率第1，投影机市场全球排名第2、欧洲第1（第2季度），国内排名前3。2006年，BenQ自有品牌超过企业总营收的50%。曾文祺表示，2007年明基将以Lifestyle设计美学与整合3C技术创新，提供全方位数码生活解决方案，并结合科技与时尚为BenQ品牌注入更生动、更鲜活的个性。

会后，本刊记者分别采访了明基几条主要产品线的产品经理。

迈向9岁的鳄鱼存储

先于BenQ品牌诞生的鳄鱼光存储已度过8个春秋，在明基外设产品事业部高级产品经理郭刚眼里，这条“鳄鱼”即将从DVD时代迈向蓝光时代，而DVD刻录机也将向20×前进：目前明基光存储销量中DVD光驱约占45%、DVD刻录机占25%～30%，CD光驱15%，余下是CD-RW和Combo等。对于目前蓝光产品“高处不胜寒”的现状，郭刚解释说，这主要是因为光头制造成品率不高，产品产能不足，成本居高不下，同时PS3对蓝光驱动器的大量需求也造成零售市场供货不足，这种形势有望在2007年下半年出现扭转。此外，基于硬盘、以“安全性”为核心诉求的移动存储产品也将成为鳄鱼家族主力。

百尺竿头的液晶产品

2006年明基LCD在国内市场销量突破140万台，较2005年增长135.3%。明基预估其2007年的LCD销量增长约78%，明基LCD高级产品经理田芝颖解释说，国内市场销量连续两年取得100%以上的增长，基数已非常高，因此2007年增长预估相对保守。田芝颖认为在支持宽屏的Vista系统推动下，消费者即将掀起新的换屏热潮，在2006年19英寸宽屏热卖之后，2007年22英寸宽屏将有望成为下一个销售亮点，这次会上明基也展示了面向主流用户的22英寸宽屏FP222W。另一方面，明基液晶电视主打37～47英寸Full HD产品，最近两年的核心是品牌定位，不刻意追求销量。

超薄诉求：明基数码相机

与日本镜头大厂宾得（Pentax）、以色列影像处理公司Zoran的合作是明基DC在2006年的重要举措，前不久推出的不锈钢外壳左岸X720则表现了明基在超薄DC方面的突破。明基高级产品经理袁宝剑透露说，超薄、大尺寸LCD和触摸屏将是明基DC的主打方向之一，明基将在年内推出厚度在10mm以下的全球最薄产品，并力争今年在国内获得4%以上的市场份额。



现场展示的投影机与液晶电视产品

投影机：迎接大众投影时代

在明基电通数字媒体事业群产品中心副总经理陈其宏眼中，拥有“黄金色轮技术”的BenQ投影机是一只不折不扣的“金鸡”，因为在2006年它对明基的利润贡献最大。而负责投影机的高级产品经理黄振宇对2007年的业绩也充满信心，据他介绍，在维持商务市场地位的同时，2007年明基将大力开辟新的大众娱乐市场，定位于一般家庭与酒吧、网吧、KTV等新兴行业。

此外，明基Joybook笔记本电脑、Joyhub台式电脑等系统产品将注重生活美学设计，推出更具个性化风格、更富有使用乐趣的产品；同时增强软性应用与服务，进而开辟差异化之路。P



明基中国营销总部

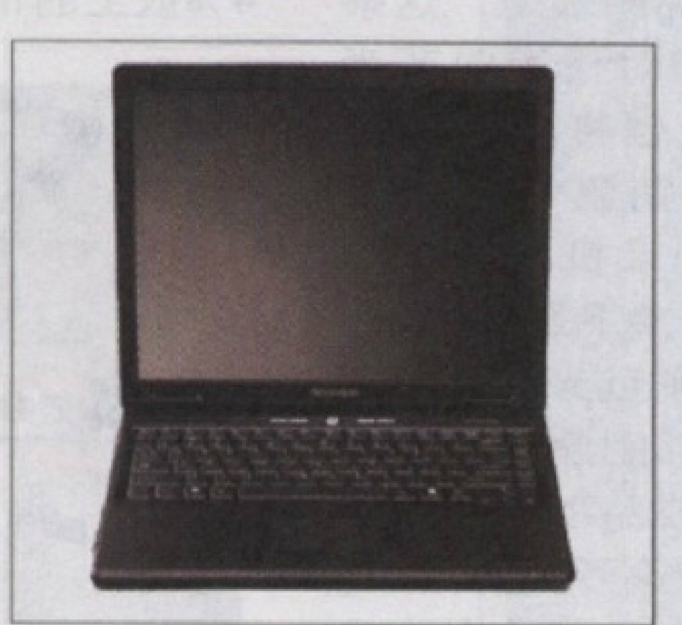


市场动态与攒机指南

在最近一个月的IT市场中，最令人震撼的就是微软最新操作系统Vista上市的消息。该操作系统对于业内的影响力是巨大的，无论是整机还是DIY市场，硬件升级已在所难免，而在近期已经影响到终端市场。

笔记本电脑

ThinkPad T60 2007ET2是近期消费者关注的热点产品，联想昭阳E290T2050以普通家用笔记本的售价，加上商务笔记本的性能一直被商务人士看好。作为惠普Compaq Presario V3145AU的升级版本，惠普Compaq Presario V3169AU新近发售以来势头相当好，鉴于V3145的良好口碑相信在之后的销售过程中更会节节攀升。


联想 昭阳E290T2050
参考价格：6340元

手机


诺基亚N73ie
参考价格：3755元

手机市场以诺基亚的表现最为抢眼，不仅有新机型进入市场，一些受关注度较高的老机型也在上一周出现了较为显著的调价。国产品牌在上周依然没有太抢眼的表现，不过多普达在去年年底才推出的定位中高端市场的智能手机，在上周也开始出现了幅度较为明显的降价。

数码相机

数码单反相机的价格仍然持续走低，在入门级数码单反相机的降价打压下高端消费类数码相机的市场愈加萎缩。消费类的数码相机依旧向高像素轻薄化发展，以索尼T系列卡片引领的降价潮流再次推动了卡片式数码相机的购买热潮。

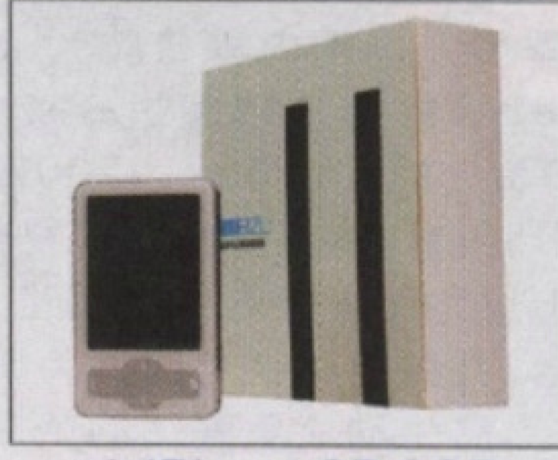


SONY T50
参考价格：2500元

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）			
手机	诺基亚	E50/7610/N73/N72/N93	1990/1950/3890/3470/6950
	摩托罗拉	A1200/V3i/L6g/C119/K1	2580/1978/1130/299/2880
	索尼爱立信	M608c/K790c/Z530c/W700c	3010/2950/1480/2299
	三星	D828/D808/X828/E628/C158	3199/2999/2680/1399/598
	松下	VS6/MX6	1099/999
	阿尔卡特	S853	1680
	NEC	N6305	999
	多普达	310/838	2699/6288
	LG	KG90/KG248	2899/1299
数码相机	佳能	A640/IXUS900TI/EOS400D(单机身)	2450/2900/5200
	尼康	S9/S10/D40/D80(单机身)	1880/2570/4680/7100
	索尼	T10/T50/α100(单镜头套装)	2100/2450/6400
	三星	NV3/NV10/S600/S700	2350/2650/1150/1450
	奥林巴斯	μ810/μ1000/FE-170	2260/2760/1380
	富士	S5600/s9500/F30/z3	1900/3800/2320/1650
	爱国者	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1480/2140/2670
个人音频播放器	苹果	iPod nano(2GB)/iPod video(30GB)	1200/2150
	三星	YP-T9BZB(1GB)/YP-T9BZB(2GB)	1399/1599
	索尼	NW-S203F(1GB)/NW-S203F(2GB)	1099/1399
	魅族	E3(1GB)/miniplayer SP(2GB)	399/699
	艾利和	T109/S10(1GB)/u10(1GB)	1160/899/1300
	爱欧迪	X5(20GB)/T2(1GB)/U3(512MB)	2090/950/890
	爱国者	F958(512MB)/音效王P892(512MB)	499/859
	昂达	VX939+(1GB)/VX979(2GB)/VX828(2GB)	299/499/449

MP3

魅族miniPlayer的价格大跌引发了国内MP3市场的新一轮价格战，就目前来看音质已经不再是MP3发展的重点，曾经受到用户追捧的飞利浦芯片产品日益减少，越来越多的厂家将研发重心转向游戏、视频播放等附加功能。


miniPlayer SP 2GB
参考价格：699元

CPU

Intel为了给即将推出的酷睿E4xxx系列和E2xxx系列铺路，将LGA 775接口的Celeron D系列和Pentium D系列全线降价。双核的Pentium D 820和Pentium D 925仅需645元和945元，性价比很高。AMD方面也是降价声一片，但受缺货的影响，Athlon64 X2系列的价格却略有上涨。

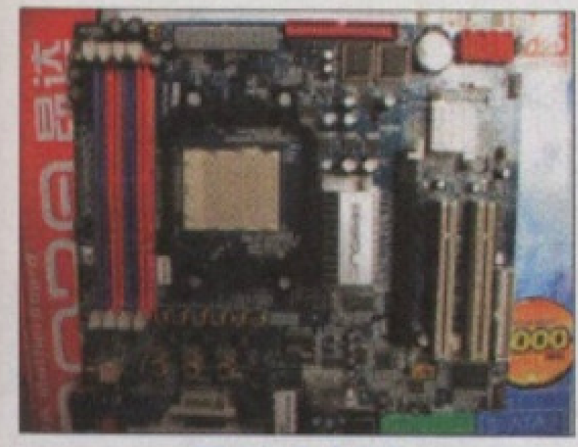
内存

台式机内存目前已跌到大涨价前的正常价位，其中DDR400 1GB的跌幅最大，大多数品牌的已跌到了660元左右；采用Hynix颗粒的散条更降至600元，目前DDR400的价格已全面低于DDR2。笔记本内存的价格也同样在下跌，但由于需求量较小，大容量内存仍然偏贵。

硬盘

160/250GB的硬盘是目前的主流装机选择，更大容量的如400GB、500GB的产品价格依然很高。笔记本硬盘的价格也很稳定，近期只有三星有一些降价动作；讯宜推出了自己包装的日立移动硬盘，提供3年质保。

主板


昂达A69T
参考价格：599元

1月8日，AMD在中国提前发布收购ATI后的首款芯片组690G，各厂商在第2天就推出了自己的690G主板，比如磐正AT690G PRO/G和昂达A69T。Intel平台方面近期965P、946GZ和945GZ主板开始出现较大降幅，为用户组建酷睿平台降低了门槛。

显卡

ATI方面相对平静，NVIDIA的GeForce 7全系列开始掀起降价浪潮，目前采用128MB DDR3显存的GeForce 7300 GT已普遍降到499元，256MB的则降到了599元。双敏一款拥有256MB显存并搭载高速GDDR3显存的速配PCX7628GE（GeForce 7600 GS）由799元直接降至699元。

显示器

AOC的两款17英寸低端产品172S+和176Si分别降到了1340元和1330元。19英寸宽屏方面，飞利浦190CW7终于挺不住了，降到了1890元，但仍是大厂低端产品中最贵的。而LG L194WT价格为1680元，相当具有诱惑力。另外，三星、优派也分别有740NW和VA1703wb上市，价格低于其他品牌的17英寸产品。


优派VA1703wb
参考价格：1549元

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

笔记本	ThinkPad	T60/2007ET2	15300
	惠普	Compaq Presario V3169AU/Pavilion dv2153TX	5300/9299
	索尼	VGN-C11C	9199
	神舟	优雅Q410R	6398
	戴尔	XPS M1210(Q510121)	8999
	华硕	F3Jc F3Q23EJc-DR	7999
	联想	昭阳E290T2050	5999
CPU	Core 2 Duo	E6300（散/盒）	1430/1570
	Pentium D	820/925（散/LGA 775）	645/945
	Sempron64（散AM2）	2800+/3000+/3200+	300/355/360
	Athlon64 X2	3600+/3800+（盒）	870/940
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	160/295
	金士顿	DDR400 256MB/512MB	190/345
	金士顿	DDR2 533 512MB/DDR2 667 512MB	395/420
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	205/330
硬盘	迈拓	金钻10代(3年盒装)80/160GB	345/400
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	330/340/415
	西部数据	2500JB/3200JB	540/700
	希捷酷鱼7200.7	80GB/160GB/200GB/250GB	355/435/540/580
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/120GB	400/470/750
主板	华硕	P5PL2/P5B/A8N5X/K8N	890/999/760/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/AB9	999/690/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	899/549
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	昂达	A69T/945PLN/NF4S/RS482S	599/599/480/549
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	双敏	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EN7300GT TOP 128MB	599
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	7600GT（T73G-UGD）/7100GS	999/399
	丽台	A6800GS TDH 256MB/A6600GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600GS黄金版	390/890
	七彩虹	镭风X1550CF 256MB黄金版/天行7300GT CF黄金版 128MB F50	499/499
	蓝宝石	X1650 Pro 海外版/X1950 PRO黄金版	699/1299
	迪兰恒进	镭姬杀手X1950 PRO	1399
	双敏	速配PCX7618GS PRO限量版/速配PCX7318GT增强版	599/499
显示器	三星LCD	740NW/711N/770P/940BW	1480/1480/2560/1850
	三星	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/840/910/1020
	飞利浦LCD	190CW7/170S7/190X7/107C6	1890/1490/2050/1069
	LG LCD	L1719S/L1550S/L1751U/L194WT	1480/1399/1599/1680
	LG	T730B/T750BH+/T750FPU+/T930B	870/990/1150/1100
	BenQ LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1450/1799/1890/2190
	优派LCD	N1900W/VG702/VA1703wb	2299/1440/1480

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年1月19日。

头牌新闻

iPod+Phone=?

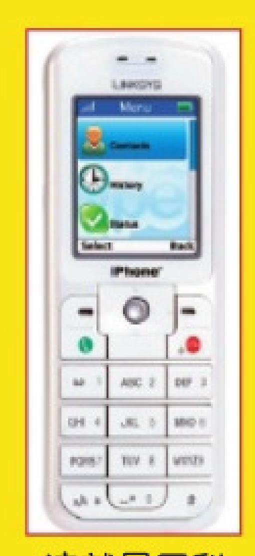
■本刊记者 龙猫

美国当地时间2007年1月9日，苹果公司CEO史蒂夫·乔布斯在2007 Mac World大会上正式宣布苹果推出旗下第一款手机产品iPhone。在外观设计上，iPhone延续了苹果产品一贯的半透明风格，机身尺寸为115mm×61mm×11.6mm，重量为135g，与iPod相仿。其采用触摸屏设计，屏幕面积为3.5英寸，分辨率达320×480。iPhone采用闪存作为存储介质，将分别推出容量为4GB和8GB的两个版本。尽管内存容量无法扩充，但其固定容量已足够应付日常应用。内置200万像素摄像头，支持A2DP的蓝牙接口、Wi-Fi无线上网。网络制式方面，支持GSM850/900/1800/1900四频，并支持EDGE，但并不具备3G通讯能力。最关键的是，它将采用苹果OS X操作系统，也就意味着现今的智能手机操作系统阵营除Windows Mobile、Symbian、Palm和Linux四大平台外又增加了一个新成员。



华丽的iPhone暂时还无缘同中国用户见面

不过，iPhone在推出过程中也遇到了一些麻烦。由于“iPhone”的商标所有权归思科所有,并推出了一款同样名为“iPhone”的互联网电话。据悉，思科已请求法院颁布禁令，阻止苹果侵犯其“iPhone”商标权。思科此前曾希望与苹果达成iPhone品牌共享协议。苹果发言人纳塔利·克里斯声称，苹果是首家把iPhone商标用于手机产品中的企业，思科的起诉显然不当，她相信苹果将打赢这场官司。分析人士预计，如果苹果同意向思科交纳授权费，可能将交出iPhone年销售额的2%～5%或更高，金额可达1.3～3.25亿美元之间。显然这不是乔布斯希望看到的。


这就是思科推出的互联网电话"iPhone"

据苹果公司发布会上表示，iPhone将在6月上市，不过暂时只计划向美国市场推出，由运营商Cingular发售，4GB和8GB版本的签约售价分别为499美元和599美元。由于苹果与Cingular合作期限为2年，即是说2年内iPhone还很难与其他运营商合作。苹果的计划是2008年让iPhone进入亚洲市场，进入中国市场更是遥遥无期。如果苹果公司不推出中文版本的iPhone系统，即便将国外的iPhone拿入中国也会因为无法支持中文而无法使用。看来，心仪这一产品的中国用户只能等待苹果早日将iPhone推入亚洲，推入中国。毕竟，作为全世界移动电话用户数量增长速度最快的国家之一，苹果没有理由与这样一个庞大的市场失之交臂。

软件圈

斑马网2006年度优秀共享软件评选启动

为鼓励和吸引更多软件作者加入软件行业，提高用户使用正版软件意识，推动共享软件行业的规范性发展，斑马网（原中国共享软件注册中心www.softreg.com.cn）携手《大众软件》、搜狐、IT168、CSDN、猫扑网等知名媒体共同启动“2006年度优秀共享软件评选”活动（今年是第4届）。只要是使用共享软件的用户都可参加投票，参与评选的软件都来自斑马网；评委会由业界专家和媒体资深人士共同组成，秉承公平、公开、公正原则，对用户海选出的候选软件名单进行最终审核评选。

本次评选活动为作者设置了5项大奖：2006年度突出贡献奖（3名）、最佳服务奖（3名）、优秀共享软件奖（10名）、最佳人气奖（3名）及2006年度销售大奖。对参与投票的热心用户将通过抽奖方式回报，包括特等奖1名，奖品为数码相机1部；1等奖3名，奖品为MP3播放器1部；2等奖5名，奖品为128MB闪存盘1台；3等奖20名，奖品为耳麦1个。

此次评选活动分为3个阶段：

第1阶段：2007年1月5日～2月5日，软件用户投票海选；

第2阶段：2007年2月6日～3月10日，专家评委会根据入围软件票数进行最终审查，评出相关奖项并抽取幸运投票用户；

第3阶段：2007年3月11日～3月31日，公布获奖名单，邮送奖品。

“2006年度中国优秀共享软件评选活动”投票链接：http://news.banma.com/tp/



无书展台亮相图书订货会

2007年1月10日，由中国出版工作者协会、中国书刊发行业协会主办2007北京图书订货会正式开幕。北京方正阿帕比技术有限公司参加了此次展会，并展示了其电子书技术。



方正阿帕比以数字版权保护技术（DRM）和版式文件处理技术（CEB）为核心，在数字出版上给出版社、作者提供了安全可靠的技术保护。为了把资源利用最大化，方正阿帕比于2006年5月成立的“Apabi图书营销联盟”，至今已经联合了400多家出版社、500多家地面书店、2900多家图书馆、30多家知名网站。加入该联盟的合作伙伴，在电子书出版方面得到了飞速的发展，其中有5家出版社的电子出版收益超过了400万。

保驾企业：瑞星新旗舰起航

2007年1月15日，瑞星科技在北京香格里拉大饭店召开发布会，正式推出企业级旗舰产品——“瑞星杀毒软件网络版2007”系列新品。



瑞星公司副总裁毛一丁主持发布仪式

该系列产品中应用了大量的领先核心技术和本土化的新功能，并以“世界级反病毒技术”及“本土化产品和服务”作为主要卖点；同时瑞星将继续执行从2006年12月29日开始的免费政策。据了解，瑞星此举是针对那些正在使用国外杀毒软件，却因台海光缆断裂而无法升级的企业级用户。据瑞星市场部透露，短短半个月时间已有50多万家政府和企业单位下载并使用了瑞星网络版，其中多半是正在使用国外产品的企业用户。此时推出2007新品，瑞星的目标很明确，那就是让这些用户去体验瑞星企业防毒产品最新的技术和独特功能，让正在使用国外产品的政府和企业用户去直接比较两者优劣。

趋势科技在上海成立病毒中心

2007年1月8日，网络安全软件及服务商趋势科技宣布，趋势科技中国区病毒中心（China Lab）在上海成立，同时宣布推出针对中国地区的病毒代码库（China pattern），在2007年伊始即展开全面的“扫毒行动”。通过“主动”收集并快速分析中国地区大量病毒样本，发布针对中国地区的特殊解决方案。该方案在包括全球病毒码的基础上，增加中国地区的本土病毒码，结合趋势科技的“清毒”技术DCE 5.0，以提高趋势科技防病毒产品针对中国地区用户的病毒查杀率。



硬件店

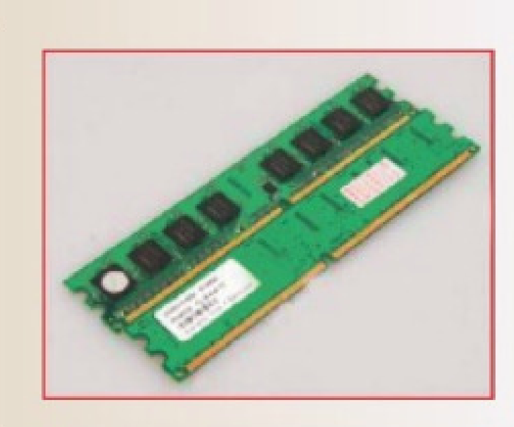
小中见大：Kingmax推出4GB microSDHC

在美国拉斯维加斯举行的CES国际消费电子产品展上，Kingmax推出全球首片容量为4GB、符合SD2.0规格的microSDHC存储卡。该卡采用了包括Kingmax独家8颗晶元堆叠技术及PIP封装技术、三星63纳米工艺的4GB晶元、全球数一数二的控制芯片供货商慧荣科技的芯片以及南亚科技超薄基板等存储卡行业的顶尖技术，具有绝无假货、完全防水等特点。



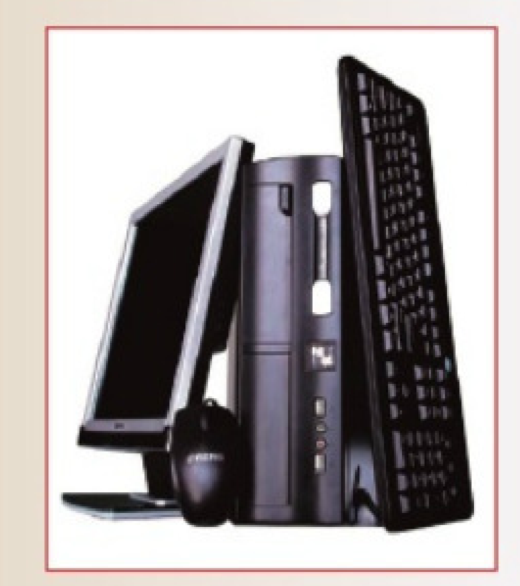
建达蓝德“保驾护航”UMAX内存

UMAX近日发布最新800MHz的Castor DDR2个人电脑记忆模块和全系列符合RoHS环保要求的内存产品。作为力晶集团旗下的主流产品，UMAX内存全部采用力晶A级颗粒。本次推出的Castor系列产品有适用于台式电脑的LONG DIMM及笔记本电脑的SO DIMM两种。其中SO DIMM频率有DDR400/DDR2 667/DDR2 533，256MB/512MB/1G三种规格的产品。UMAX国内独家总代建达蓝德同时针对产品作出承诺：3年质保，全国联保，彻底解决用户的后顾之忧。



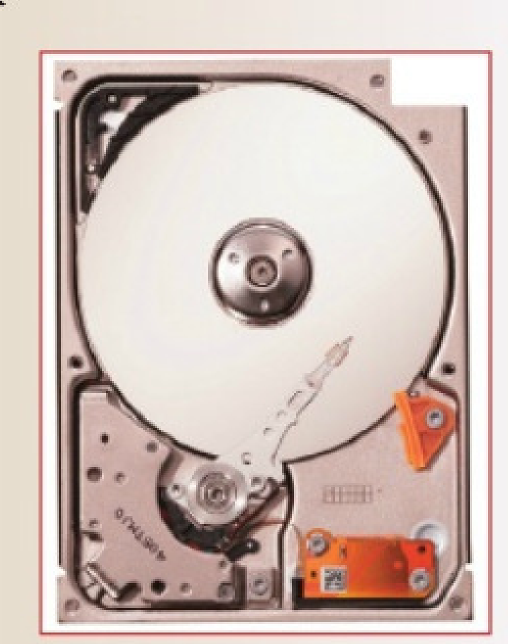
小块头大智慧：方正推出全新商祺N500商用PC

新年伊始，方正科技召开以“应用价值 简约制胜”为主题的商用新品发布会，推出了全新商用PC商祺N500。它以“一键畅通”“时尚公文包”和“小块头拥有大智慧”为三大特色，具有多项针对商业用户实际需求而进行的创新设计。外观精致简约，带顶置提手的13升超小机箱，配备Intel酷睿2双核处理器、高速双通道内存、大容量SATA硬盘及256MB显存的独立显卡。引入了“方正商务安全一键通”，囊括了宕机保护、安全岛、双模式杀毒、智能内核修复、系统备份/恢复、智能驱动恢复等数据保护功能。

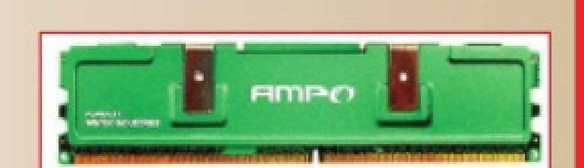


1.8英寸硬盘也“垂直”

2007年1月9日，希捷科技宣布开始向全球客户发售其1.8英寸的Lyrion硬盘。作为业内首款单碟60GB 1.8英寸硬盘，采用垂直记录技术的Lyrion在容量方面实现了突破，而厚度只有5毫米。有了单碟60GB硬盘，便携式设备将能容纳80部电影、长达200小时的音乐视频、长达20小时的标清视频或长达12小时的高清视频。Lyrion还支持30GB的配置，并提供了自由跌落保护、功率管理、智能Run-On等技术。

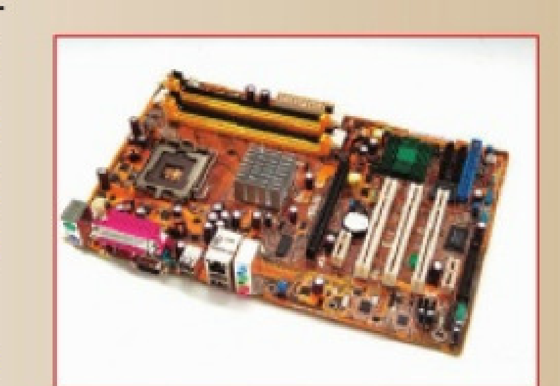


美商威特（WINTEC）内存新年降价



新年伊始，WINTEC针对旗下所有的内存产品进行了价格调整。其中面向台式机市场升级用户的AMPO安豹DDR400 256MB/512MB/1GB目前售价分别为220元/380元/750元，面向台式机DDR2低端市场的AMPO安豹DDR2 533 256MB/512MB/1GB售价分别为190元/380元/800元，面向台式机DDR2主流市场的AMPO安豹DDR2 667 256MB/512MB/1GB售价分别为235元/400元/830元，面向台式机DDR2高端市场的AMPO安豹DDR2 800 512MB售价为450元。

完美支持酷睿，华硕主板仅需790元



近日，华硕推出P5PL2-E主板。该主板采用英特尔945+ICH7芯片组，支持775接口的全系列处理器以及酷睿2处理器，并支持高达1066MHz的前端总线。提供4根内存插槽，支持双通道DDR2 533内存，并且用黑、黄两种颜色标明了组建双通道的顺序，以方便用户。提供了PCI Express ×16显卡插槽、2根PCI Express ×1插槽和3根传统的PCI扩展插槽，并提供4个SATA2接口、千兆网卡和6声道声卡以及8个USB 2.0接口。市场参考价：790元。



网络帮

奇虎称CNNIC插件类似病毒

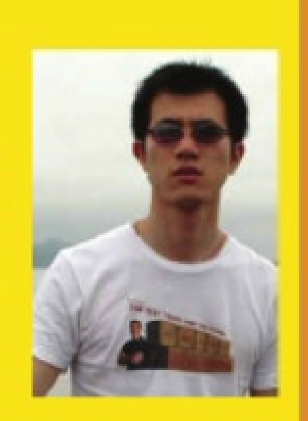


2007年1月16日，奇虎就CNNIC要求其公开my123流氓软件报案情况作出回应，在披露详情的同时，也援引网友投诉指责CNNIC中文上网插件涉嫌流氓软件，使用了病毒技术，并要求其作出解释。此前，北京某媒体刊载一篇文章，指责奇虎涉嫌在反流氓软件活动中上演双簧，是流氓软件my123的幕后黑手。奇虎随即予以强烈否认，并点名该文章由CNNIC的公关公司向媒体购买版面造谣。奇虎公司在其最新声明中称，“CNNIC旗下的‘CNNIC中文上网’插件具有‘无法卸载、强制安装’的特征，并且导致网民的系统运行缓慢、蓝屏，严重的造成死机现象。该特征完全符合中国互联网协会颁布的‘恶意软件定义’”。

SurfControl为Sophos做网址分类

2007年1月9日，网络安全、端到端安全解决方案以及按需定制服务提供商——SurfControl宣布与国际著名反病毒厂商——Sophos结成战略合作伙伴。双方在技术上所开展的第1个合作就是将SurfControl的网址内容分类数据库，整合到Sophos最新款的Web安全及防恶意软件的安全设备中。计划将于2007年二三月份推出的Sophos WS1000网络安全和硬件管理控制设备，将是双方技术合作的最先受益者。这款产品集成了SurfControl包括2000多万个网页URL的分类数据库。





就怕流氓有文化

■ 本刊记者 龙猫

提起“中国缘（life365）”网站，也许多数人都闻所未闻。但如果说起从2006年开始，许多MSN用户都遇到过一些莫名其妙的人添加他们为联系人，并不厌其烦千篇一律地向他们发送一个网站的链接“http://www.life365.com/member/regist_info.html?p=NzE4NDk1LGxpbmpjMTIyNUBob3RtYWlsLmNvbQ==”，想必很多人就会有印象了。进一步提示，微软Hotmail的用户一定没少收到过标题诸如“一网站谈到我们了～奇怪？”“跟你商量个事:)”“昨天我发现有一个网站里的博客谈到我们，真的！呵呵～世界真小啊”此类的邮件，且发件人全是你MSN中的联系人，邮件内容则只有一个网站链接——这时多数用户就会恍然大悟了：“哦~~就是它啊！”这个网站就是前面提到的“中国缘”，而多数受到过该网站“问候”的网友们则更愿意在其头衔前面加上“流氓”二字。

记者进入大名鼎鼎的“中国缘”首页，才知道这是一个所谓的“真实白领社交圈”，换句话说，这是个交友网站。根据从北京市工商管理局找到的该网站经营信息，该网站经营者为“北京中缘天际信息技术有限公司”，办公地点在深圳，法人代表为原美商网总裁童家威。如此看来，这个“中国缘”和一般的交友网站并无任何区别，但它又是以何渠道借助流氓手段进行推广的呢？在记者选择注册新用户并填写了注册信息后，弹出一个页面要求记者输入自己的MSN用户名和密码——看来这就是问题所在了。一些不明就里的MSN用户点击了别人发给他的链接，进入中国缘网站后又选择了注册并提供了MSN用户名和密码，于是网站便会自动以该用户的名义向联系人列表中的所有联系人发送以上述内容为标题的邮件，而所有邮件中的链接无一例外地指向了“中国缘”。这一切都是在用户不知情的情况下发生的。所以，建议用户第一不要轻易点击邮件中的链接，看见这样的邮件最好选择直接删除；第二不要透露任何与自己有关的用户信息，以防被第三方利用，损害自己和他人的利益。

俗话说：“流氓不可怕，就怕流氓有文化”。在一些软件和网站采用这种方式推广之前，人们是决计不会想到用这样一句话来形容这些本应周身围着高科技光环，代表人类智慧水平结晶的产物的。说起来，童家威也是在互联网世界里摸爬滚打多年的老创业者了。和他同时代出道的创业者们已经开始逐渐脱离“流氓”方式，或者宣布和著名搜索引擎、著名网站进行合作；或者大叫成立“反流氓联盟”；或者自立门户，堂而皇之以“卫士”自居，唯恐落人半步地宣布和“流氓”二字划清界线。尽管他们都有一段不光彩的历史，尽管他们的行为里作秀的成分居多，但毕竟他们还是叫嚷着“赎身从良”了，这应该是值得庆贺的。可偏偏还有人非要冒着人人喊打的危险，死死抱着“流氓”二字不放，甘愿被网民们的唾沫淹死；就算不被唾沫淹死，也要被自己昔日的“流氓”盟友们以“反流氓”的名义踩死。

莫非老老实实做生意竟没有当流氓来得爽？这着实令人费解！



头牌新闻

光荣低价进中国

■ 本刊记者 Littlewing

2007年1月11日，中视网元娱乐科技有限公司与全球知名的游戏研发及发行商日本光荣公司，共同在北京梅地亚中心签署合作协议，双方确定就光荣公司的单机游戏产品在中国大陆地区的发行事宜建立合作关系。在新闻发布会上，光荣公司授权中视网元在中国大陆地区的单机游戏产品独家总代理，双方共同宣布近期将陆续发行光荣公司旗下经典单机游戏大作，包括古典题材的《三国志11》《真三国无双4



Special》及爱情题材的《遥远时空2》等。双方在会上除了发布光荣公司产品的官方网站和女性玩家社区之外，也公布了产品的零售价格，此次光荣公司的单机游戏产品，将以人民币69元的价格在中国大陆地区进行销售。

国内外单机游戏厂商经过



中视网元CEO孟宪明（左）与光荣公司会长伊从胜（右）

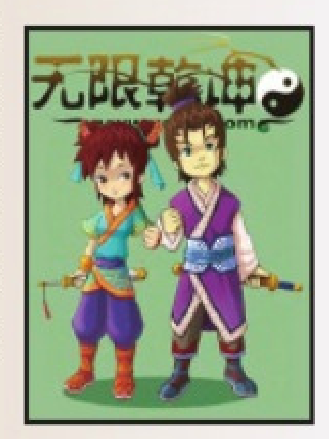
10年以上的中国市场经验积累，现在已开始了解中国单机游戏市场的特性，也纷纷采取了真正适合中国市场的发展和产品运营策略。这次中视网元和光荣公司采取“选择适合中国玩家的产品”“制定适合中国消费力的价格”“利用中国快速发展网络化的服务”的策略，为中国的单机游戏市场注入了一股生命力。P



晶合热点

手机网游“寿星”出炉

免费手机网游《无限乾坤》举办的“岁末大盘点，星光耀乾坤”明星评选活动日前落下帷幕，2006年度《无限乾坤》的“武林盟主”“最具人气”“最强实力”“无限寿星”“圣手书生”5个个人奖项及“帮派潜力”“帮派财阀”“帮派口碑”“帮派实力”和“第一帮派”5个团体奖项均已各有归属。据悉，此次评奖活动参加人次超过万余。在评选过程中发现，目前《无限乾坤》经验最高的玩家“静影沉璧”的战斗经验已超过150万点，而年龄最大的玩家“焱邪剑”累计在线时长超过9个月，高龄107岁，成为游戏中当之无愧的“寿星”！所有获奖玩家将会获得神器、游戏币等活动奖励，并可在无限“名人堂”树立自己的雕像，名垂“史册”。



北通电子杀入岁末游戏外设市场

北通电子近日展开了主题为“赛车漂移尽在北通瞬风——有买必送”促销活动。凡是在2007年1月8日～2月8日期间购买北通电子相关产品的消费者，均可享受“有买必送”优惠；凡是购买售价268元以上的北通瞬风方向盘产品，赠送麦当劳套餐券1张；凡是购买北通任何一款震动手柄均送北通2007年精美台历1架。据北通有关人士介绍，从促销活动的市场反馈来看，北通刚推出的北通瞬风方向盘最受消费者欢迎。北通3168瞬风方向盘兼容USB 1.0、2.0，它不仅有跑车和轿车两种换挡模式，还在右侧提供有一个只在高端方向盘才有的小型手排按键，同时它还采用了专业固定C形夹和前3后4吸盘这两种固定方向盘的方式，此外还内置了震动等高级功能。

PC玩家无缘《战争机器》

近日Epic Games老总Mark Rein公开表示对不断出现的《战争机器》PC版谣言感到非常不满，尽管有种种迹象表现出《战争机器》向PC平台移植的可能性，但Mark Rein再次讽刺了媒体的捕风捉影。Mark Rein解释：“我们向NVIDIA提供了一份Wargame.exe（包括一些来自《战争机器》的图像特性）的拷贝，好让他们帮助我们充分了解虚幻第三代引擎在NVIDIA显卡上的表现力和可靠性，以保证他们的驱动能完全适合引擎。这不等于我们要推出《战争机器》PC版。”Xbox 360版《战争机器》在全球已取得了270万份的成绩，估计微软和Epic Games都忙着开发《战争机器2》以进一步扩大Xbox 360的影响力，PC版就自然不被考虑了。



网游总监惨遭毒打

据网域员工透露，2007年1月7日，《华夏》项目组被通知全组开会，并在会上公布了公司的重要变动。由于该变动触及了某些人的利益，其中一名员工与项目总监开始争吵，并且说粗口。在矛盾升级后，该员工对其总监拳脚相加，用会议室的烟灰缸将总监打得头破血流。事后该总监因无法止血被送往医院治疗，具体因为什么原因让该员工出手伤人，提供消息的人称是公司内部原因，不便透露。





晶合词汇

舞林大会

历时两个多月、邀请70多位明星参加的久游网舞林大会日前落下帷幕，最终，解小东凭借高超舞艺获得全场最高的69.2分，荣膺“舞林盟主”，全程冠名此次大会的久游网董事局主席兼总裁王子杰亲自为他颁奖。久游网随即宣布，根据统计的数字显示，其运营的网络游戏《劲舞团》在2007年1月1日晚创下了135组服务器同时在线738 569人的纪录，成为大型休闲网游同时在线人数的新高。截至2007年1月1日，久游网已拥有1.72亿注册用户和2.2亿《劲舞团》激活账号。受这一成绩的鼓舞，久游网已正式签下了J2M Soft的赛车网游RayCity（中文暂名《光线飞车》）在中国大陆、香港及澳门地区的独家运营权。RayCity号称是一款全新概念的在线赛车游戏，目前在韩国公测后人气火爆，被认为是今年极具潜力的赛车网游。



久游网董事局主席兼总裁王子杰（左）为解小东（右）颁奖

No.1

与北美一样，在英国也是每周都会有一个游戏排行榜出炉。2006年52个星期，EA是最大赢家，在27个星期里都高居第一，而竞争对手最好的成绩也不过6个星期。北美通常是《模拟人生》的天下，英国则是FIFA系列受宠，其中FIFA 07、《FIFA街头足球2》《2006德国FIFA世界杯》合计17周登顶；另外《极品飞车——最高通缉》和《极品飞车——极速元素》两代也收获了8周，剩下2周分属Black和《教父》。在EA之后，THQ和Take 2并列第二，但都只有6周夺魁。其中THQ靠的是《汽车总动员》和《黑街圣徒》，Take 2则是PSP《侠盗猎车手——自由城故事》和Xbox 360上的游戏《上古卷轴4——地狱》。EA堪称游戏发行界当之无愧的No.1。

Vista

在前不久举行的消费电子展会上，微软主席比尔·盖茨披露了Windows Vista首次亮相的功能，包括：在Windows旗舰版中的Windows Ultimate Extras中，Windows DreamScene可使原本静态的电脑桌面变成充满动态效果的视频背景；用户可通过照片应用程序GroupShot，把两张照片的最佳部分结合在一起，创造一张新照片。另外比尔·盖茨还宣布了首批专门为Windows Vista特别设计的PC机型，其中包括：HP平板Vista PC——TouchSmart，东芝移动PC Portege R400、Sony VAIO TP1及Medion的UMPC机型，这些电脑于2007年1月30日面世。惠普TouchSmart PC是第一款面向普通家庭用户的触摸屏桌面PC，采用19英寸宽屏触摸屏，整机设计小巧，触摸操作方便，Vista专用于触摸屏机型的Tablet增强功能也让惠普TouchSmart在操作上更为人性化。



微软主席比尔·盖茨讲解Windows Vista新功能



晶合人物

朴舜宇

据消息人士透露，韩光软件高管朴舜宇将跳槽九城，他曾在九城与韩光的多笔交易中扮演重要角色。2007年1月8日，九城公司副总裁沈国定在接受采访时曾暗示近期有“重要人物”加盟，据消息人士透露，该“重要人物”正是韩光软件海外市场合作部部长朴舜宇，他将加盟九城公司担任副总裁一职。作为韩光软件海外部门的负责人，朴舜宇在九城签约韩光软件旗下《卓越之剑》与《地狱之门——伦敦》的交易中起到至关重要的作用。有消息称，他加盟九城后正是要负责以上两款游戏的运营。据悉韩光软件CEO金荣万得知朴舜宇加盟九城一事后大为震怒，因为朴舜宇领导的海外市场合作部是韩光软件的重要部门，不但负责韩光产品在海外的代理、运营等业务，更为重要的是该部门也是韩光与旗下两大海外工作室之间的纽带，韩光有理由担心，朴舜宇可能帮助九城入资两大工作室。目前九城公司并未证实此事。



晶合声音

“从战略上讲，我们的目标是进军起居室（数字家庭），这不是什么大秘密，索尼也在这么做。我们推出Xbox的原因不仅仅是游戏。它是一台通用PC，特别是就第一代（Xbox）而言，当时我们还被看作是一家PC企业，所以强调满足游戏发烧友的需求就显得特别重要了。如果Xbox只是一台游戏机，我们就不会费力去做了，而且根本不会涉足这一领域。”

——比尔·盖茨在谈及Xbox的未来时说



晶合新作

《剑网》老树开新花

2007年1月10日，柏彦大厦3层，金山软件正式宣布启动“网游联合运营”互联网推广新模式，国内最大的电子杂志门户网站ZCOM成为首位合作伙伴，双方联合推出了首部合作产品《剑侠情缘ZCOM特别版》。

该产品将于2007年1月12日正式上线，永久免费运营，金山将提供网游产品的开发、更新、运营维护等技术支持，ZCOM通过整体的互联网平台，负责合作产品推广，对ZCOM注册用户资源进行全方位覆盖。合作期间，ZCOM的投入资源总价值将超过千万，而合作的收益按净利润分成。金山副总裁邹涛表示：“联合运营将金山和ZCOM捆绑成一个利益体，有效整合了金山的研发优势、运营优势和ZCOM的互联网平台资源，有利于发挥各自所长，利益共享、风险同担，增强双方竞争力。如果此合作运营模式的市场反应良好，双方还将进行更多方面的合作。”



ZCOM CEO汪东风（左）与金山副总裁邹涛（右）

《疯狂赛车》“远征达喀尔”

2007年1月，一年一度被称为世界上最艰苦的汽车拉力赛事——达喀尔拉力赛重燃战火。中国此次派出了卢宁军、刘斌两位车手参赛，为了表示对两位车手的支持与敬意，国内休闲赛车网游《疯狂赛车》于2007年1月正式推出名为“远征达喀尔”的新版本。本次版本更新后，为达喀尔拉力赛专门推出一款全新的虚拟道具车——“帕杰罗”，另外，还将针对大获好评的“红色激情”推出法拉利赛车版。此次开发出来的新道具车具有极高的仿真度，特别是对于越野赛车——“帕杰罗”，更是做了适用越野及沙漠赛道的针对性设计。

游戏贺岁片《秦时明月》

2007年1月23日，中国贺岁动漫第一剧《秦时明月》第一部《百步飞剑》的首映及与各地十多家电视台签约仪式的新闻发布会在京举办。三维动画长篇《秦时明月》是一部针对海内外广阔年龄层市场推出的武侠奇幻作品，引领观众亲历两千年前风起云涌、瑰丽多姿的古中国世界。《秦时明月》长篇动画分成每集12分钟，目前已完成第一部20集《百步飞剑》，将在2007年春节黄金时间作为国内第一部贺岁动画在各地同步播映。与此同时其续集也已进入制作阶段，预计在2007年完成第二部26集的制作。该片第一部投资达到600万元，全系列共7部，总投资预计超过5000万元。

《无冬之夜2》上市

由星空娱动代理发行的年度RPG大作《无冬之夜2》于2007年2月正式上市，国内正版中将附带简体中文汉化补丁。同时，星空娱动已联合E游网共同搭建了100MB双线战网（服务器地址：nwn2server.egame365.com）。





晶合快评

把恶俗变成通俗

■ 本刊记者 Littlewing

前不久，记者偶然在中央电视台《实话实说》栏目中看到了“网络小胖”的身影，才恍然发现，3年前那个被网友PS成百变形象的小胖，已不知不觉成为网络明星，而他自己，也在逐渐适应着自己的明星身份，更有了几分“星味”。

小胖的成名很偶然——这每个人都知道，小胖的成名说明什么？是网络道德沦丧，肆意修改别人形象的行为受到追捧？还是网络的力量之大，能让人在不经意间成为万众瞩目的明星？很多人是瞧不起小胖的，他们纷纷表示此人何德何能，凭借一张胖乎乎的脸就能迅速上位，随即表示对小胖追捧者的不屑，与喜爱小胖的“低俗”网民划清界限。但我以为，小胖的成名是件好事。新浪推出的“小胖新图PS小赛”，是媒体引导“恶搞”风潮向良性发展的体现，同时，举办“小胖新图PS小赛”、为小胖开设名人Blog，新浪用更为正确或者说干净的方式去追求点击率。可以说，新浪对于小胖的一系列炒作，也使其与大量靠准色情图片、小道消息或打擦边球的网站拉开了距离，通过更通俗和规范的方式获得更多的点击。

从另一方面来讲，小胖出名并走入主流媒体，对他和大量游弋于网络有剩余能量却无处发泄的网民是件好事。小胖提出的“不涉及宗教、不牵连女性、不色情、不低级趣味”4点PS他图片的要求，也为一些毫无节制的网民敲响了警钟。同时，在小胖受到主流媒体甚至中央电视台关注时，我们可以明显体会到，网络道德建设不能只靠说教，必须真正去研究网络上的文化现象；不能盲目截流，而是要让更多的人去了解，了解这些网络文化现象背后的故事。《实话实说》观众了解了小胖的经历：他从被人恶意PS到生活受到影响，最终不得不接受这个事实直至豁达地去面对，甚至将其转化为为自己积累资本、创造利益的机会。所以，在节目第二次播放小胖被PS的照片时，与第一次播放时的哄堂大笑相比，笑声寥寥无几，这说明观者已能严肃对待小胖的问题。

所以，看到小胖、丁贝莉、天仙妹妹甚至芙蓉姐姐的成名，也不必叹息，加以正确的引导和炒作，甚至很“俗”的东西也能对我们网络环境的建设起到积极影响。当然，如张钰性爱录像之类的炒作就不必了，因为，那已经超越了我们的道德底线。P

仙剑奇侠传四

连续报道（二）——邀游步虚凌太清

■上海软星制作群

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★



一段全新的“仙剑”故事，一幅缥缈的唯美绘卷，只为冥冥中一个“情”字，让我们从此刻开始期待……

从本期开始，我们会详细为大家介绍有关“仙剑四”的种种，不管是设计理念、角色、画面、玩法等，肯定会令各位更加期待这款“仙剑”系列正统续作的到来！

风生水起

也许很多人都在猜测，《仙剑奇侠传》这个重量级的RPG系列，在经历了一代的“宿命”、二代的“宽恕”、三代的“轮回”、三代外传的“问情”之后，又会带来怎样全新的主题呢？

事实上，立案与选材的工作，对于研发人员来说，也是最初遇到的几大困难之一。所谓众口难调，每个玩家都有关于“仙剑”的不同理解与期待，制作组自然希望这个重要的起点令大家都能满意。

那个时候，众人的脑力激荡，使得各种方案纷纷出炉，提出的故事大纲，每一版都有各自的亮点，但又似乎都可以做得更好才对。最终，我们衡量的原则是，作为一个充满梦想的玩家，他最想玩到的是怎样感觉的游戏呢？这么一来，不久就有了决定，因为所有研发人员也都是“仙剑”迷，设身处地地想想，对每一个爱做梦的人来说，天底下被姥姥的锅子敲醒的发梦少年，又岂止李逍遥一个？所以这一次，“仙剑四”还是要讲述一个凡人的故事，讲他怎样巧得奇缘、怎样仗剑护花……慢慢慢！听起来很老套？

酒仙翁+千杯不醉：此二者（妖？怪？仙？）皆是“仙剑四”中特定迷宫的怪物，各有特色。

但如果主角是这样一个少年呢？他平凡到不能再平凡，心里想的既不是当剑仙，也不是成巨富，甚至连剑仙是什么都不明白。他每天过着波澜不惊的日子，可隐约觉得，这世上的事情原本就是“我命由我不由天”，他以自己的步调驰骋在命运之中，无欲则刚。这样的他，在某一天由于偶然发现的隐秘，踏上悠然旅程，他要找到世上的仙道，他会遇见世间的红颜。在少年心中，就像无色绢纸，渐渐勾勒出一幅如梦如诗的绘卷——“仙剑四”，是一个关于寻仙的故事，但愿每个玩家都能在其中寻到属于自己的那个梦……

迴梦游仙

“寻仙问道”，在这个古老的国家里，上下五千年之间，承载了多少人不可企及的愿望。仙人超脱了生老病死无穷欲，对凡人是多么大的诱惑，又由此引出了多少故事悲歌……

乍一看，这个主题和“仙剑”系列向来着重刻画的“情”好像有所矛盾，既然成仙要无欲无求，故事中还会有情吗？这一点毋须担心，正因如此，剧情中才会产生重重波折。人固然想求仙道，又怎知仙不艳羡凡人？那些红尘中的痴儿女如何解开这个看似无解的结，也正是故事所要讲述的重中之重。更何况，那些对“寻仙”这个主题多少有些疑惑的人，可不要以为道教道义就是纯粹的清静无为、打坐发呆。《西升经》云“我命在我，不属天地”，或许这才是问道的真谛。孽海情天，且看这一次的主角为了自身的情与念，要如何抗争所谓的天命吧！

随着主题的确定，以及故事大纲、人物设定的反复调整，“仙剑四”在研发人员的脑海中渐渐成形；遵循着几个原则，各项工作有条不紊地展开。



玄武幻灵：以中国古代四圣兽之一的“玄武”为原型设计的敌方角色，其出现地点想必也极富神秘色彩。



凤瑶：以女子之身执掌昆仑，在凤瑶喜怒不形于色的容颜上，透出一派之主的威严，其背后的身影则又是另一段传奇了……

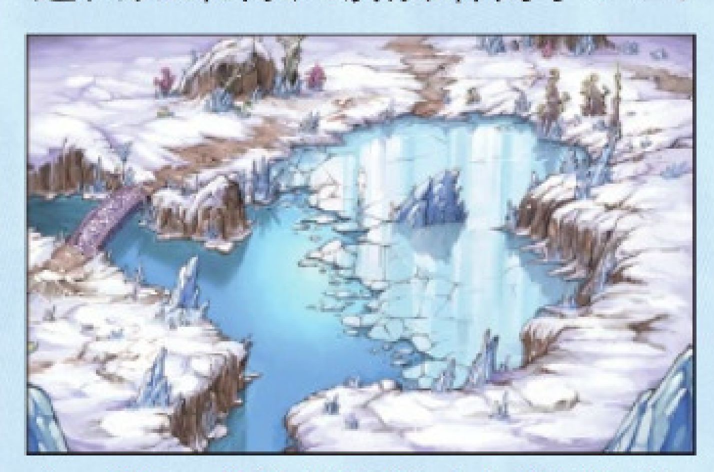
首先，全新的故事与人物，那是一定的——尽管很多玩家的心里还念着逍遥、忆如、重楼、星璇……研发人员也很舍不得这些曾经朝夕相处的Baby，但是就像再好的画也需留白，再美的故事也不可讲到尽头。如果还以他们为角色，再写下去变成“李家家史”“重楼秘闻”，说不定反而会让玩家生厌，新的开始不是反而有更多期待的空间吗？

其次，着重以故事推动人物。众所周知，“仙剑”系列自三代开始，比前两代更注重突显主角的性格，故事也是随着人物的行动而展开。这一次的四代将反其道而行之，和一代类似，重新采用情节主导的方式。因为衡量再三，虽然以上两种方法各有优点，但我们更想追求一种含蓄渐进的韵味，就是主角由一介平凡少年，逐渐了解到他所不知的广阔天地，而不是出场没多久，他的一举一动已足以左右许多事情。当然，人物个性鲜明的好传统在“仙剑四”中也一定会保留。

最后，也是最感性的一点，四代绝对要更突显中国文化。譬如古中国的衣饰、建筑、古铸剑秘术，甚至是这个古老的国度里，那种含蓄却炽烈的情感，我们都想一一呈现给玩家。那个仙与侠、剑与柔情并重的年代，相信是渗入每个中国人骨子里的浪漫，不可磨灭更不会消退。

仙踪妖境

只要是仙剑系列的老玩家，一定都知道其世界观中有“神、仙、人、魔、鬼、妖”这六界；再说到寻访仙踪，自然是联想到那座悬浮于天地间的“蜀山”，想蜀山在一代里初亮相，白雪皑皑、气象庄严，即使是在那个技术力有限的年代，也曾震惊四座吧？但这回如果再让锁妖塔倒了、主角四处找五灵珠，或者打通地脉，估计玩家会厌倦……所以请各位把眼光移一移，跟随我们来到西域雪原中的仙山昆仑——一个比蜀山更古老更神秘的修仙之所！



太一仙径：传说中往昆仑山上的通途“太一仙径”，其中区域以紫微、白灏、寂玄为名，乃是道家符法中所说的通神等级

昆仑，在无数故事里出现过的仙山、西王母统御之地，其上有瑶池仙境；那里的剑仙同样凭借三尺青锋出入青冥，他们还修炼法宝，变幻随心。在古典小说《封神演义》中出现过的盘古幡、阴阳镜、如意乾坤袋等宝贝，想必曾经让不少人如数家珍吧？昆仑的仙人有多厉害，当然不必多说；对玩家而言最重要的是，这回四代的主角，可是会亲自去到昆仑山，一探缥缈仙踪哦！

当然，昆仑将成为游戏的主舞台之一。

相传，在那众峰之上，有天光投下处，便是传说的通仙之途。如果有办法通过，则可令凡人脱胎换骨、肉身成仙，但是那里灵气充盈、自成一体，并非御剑这类的方法可以接近。看来，我们的主角假如想去那儿，还真是有点无从下手，这就要等玩家在游戏里帮忙解决了。

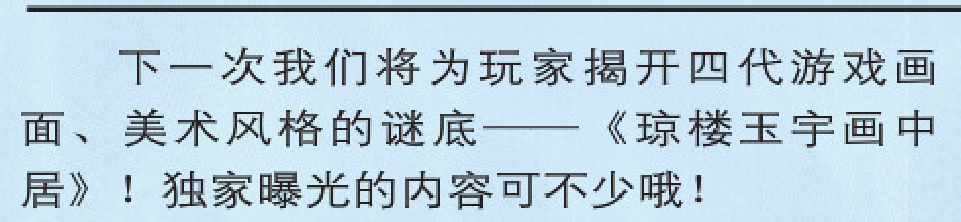
“仙剑四”中会出现的，还不止新仙界呢。玩过“仙剑三外传”的玩家是否记得，蜀山之内的“里蜀山”正是传说中妖界的中心。但是在天地之间，还散落着许多不为人知的妖界，其中的妖自成一体，不理外物，拥有特异的力量与性情，比仙界还神秘！同样的，玩家在“仙剑四”里，也能了解到关于妖界更多的秘密，有些秘密还与主角息息相关哦！

书仙秘谈

哈哈，老夫乃是书中仙，擅穷天地之理、解古今之谜，曾于《仙剑奇侠传》中串过场子，颇受一些后辈的挂念；如今被上海软星邀来助阵，老夫自是当仁不让。

路人皆知，“上软”如今已开始涉足MMORPG。唉呀，网游这玩意，老夫却是不太懂了，只知“仙剑四”里将有2种特殊职业的人物现身，相传亦是与日后之网游脱不了干系。呵呵，具有古中国传奇感的职业，颇有几分神秘色彩，也令老夫很感兴趣，值得探究一番！奈何把关重重，老夫也只隐约听说，其中一种职业似乎源于苗疆之神秘巫术，委实神鬼莫测！也不知传言几分真假，为免日后贻笑大方，老夫少不得谨言慎行。

老夫耳闻不少人得知四代乃是全新的故事与人物后，对旧人依然恋恋难舍。各位放心，制作人员还是在四代里透露了一点点与他们相关之事，诸位大可静待故事开演的那一日。



下一次我们将为玩家揭开四代游戏画面、美术风格的谜底——《琼楼玉宇画中居》！独家曝光的内容可不少哦！

同时也欢迎大家来“仙剑四”的官方网站（Http://www.softstar.sh.cn/pal4）进行交流。

鬼屋魔影——濒死调查

■北京 黑石头
推荐度：★★★★

冒险解谜
英文：Alone in the Dark：Near Death Investigation　上市日期：2007年
制作：Eden Studios　发行：Atari





《鬼屋魔影》这个标题从第一次出现至今，已经走过了整整13个年头。作为PC平台上最负盛名的恐怖冒险游戏代表，《鬼屋魔影》系列近些年来可谓每况愈下，大量玩家流失和创意枯竭使得之前推出的《鬼屋魔影3》和《鬼屋魔影4》市场反响平平。更糟糕的是，尽管即将推出的《鬼屋魔影——濒死调查》在质量上很有希望获得突破，但由于发行商Atari最近经营状况每况愈下，这个曾经无比辉煌的游戏系列很有可能走向末路。

在过去历代《鬼屋魔影》中，画面一直是该系列的传统亮点，本作也不例外。由于本作会同时出现在PC、PS3和Xbox 360平台上，Eden Studios在游戏画面的完善上可谓不遗余力，而从目前展示的游戏画面来看，他们的努力相当成功。尽管游戏采用的是全3D画面，但精细的纹理细节和真实的光影表现使得游戏画面逼近静态预渲染的水平，无论是墙壁和地面的裂缝、衣服上肮脏的血污，或是透过迷雾照来的朦胧灯光都显得无比真实。游戏画面方面的另一个突破是可破坏的环境：与过去历代中大多数场景都只是固定布景不同，本作中包括了大量可被破坏的场景；许多谜题需要通过破坏场景来解决，有些谜题甚至会因为场景破坏而演化为新谜题。而更重要的是在这些变化中，游戏画面始终是那么真实逼真，毫无破绽。

游戏舞台设置在纽约，而纽约著名的中央公园更是游戏中的重要舞台。本作的主角仍是Edward Carnby，他是一名拥有某些特殊能力的侦探，因擅长调查各种超自然现象和神秘事件而闻名——当然这是恐怖游戏主角的经典命运。而在本作中，他将为调查一起神秘的杀人事件而在纽约奔波。本作与历代前作的最大不同在于，这一次Edward Carnby的动作能力有了巨大进步。游戏中很多场景都需要玩家进行战斗和射击，尽管对该系列老玩家来说这种动作游戏转化倾向有些令人失望，但对喜欢动作与解谜兼顾的玩家来说却是个不错的变化。P



大旋涡

■北京 Fas
推荐度：★★★★☆

即时战略
英文：Maelstrom　上市日期：2007年2月
制作：KD Vision　发行：Codemasters







在很多游戏中，地球都成了灾难的牺牲者。特别是在科幻类游戏中，我们经常可以看到外星人入侵，生态灾难大破坏，以及为了获取利益而不惜一切代价的跨国集团兴风作浪。如今，在《大旋涡》中，地球将同时遭到以上3种致命打击，人类的生存环境危在旦夕。如同KD Vision先前开发制作的《周界》（Perimeter）一样，《大旋涡》继承了前者创新的设计思想，不但保持了地形变型和战斗单位升级等特点，而且增加了大量的可破坏环境。游戏开发者希望藉此为玩家提供一个快节奏的、独特的即时战略游戏。

虽然面临重重危机，但是地球也曾经历过金色时代。人们遥望地平线，看到过光明，期待着高度发展的未来。然而，短短50年间，全球变暖，战争爆发，外星人Hai-Genti趁机入侵人类家园。在游戏中，玩家可以选择控制3个不同的派别，为了不同的目标，进行一场惊心动魄的战斗。

首先是幸存者（Remnant），灾难后侥幸存活下来的人类战士，期望着重新控制地球。幸存者喜欢隐秘行动，利用游击战术打击敌人。不过，当幸存者需要强大火力的时候，他们会侵入升腾者系统，控制他们的作战单位。

其次是升腾者（Ascension），由升腾公司生产的高科技超级战士，极为强大的战争机器，能够变形，可以更好地适应环境。升腾者不仅火力凶猛，而且机动性高，行动十分迅捷。

第3个派别是Hai-Genti，自己的家园被生态灾祸毁灭后，企图侵占地球的外星人。他们拥有先进的生物技术，将孢子散落到地球上，生长出奇怪的生物攻击幸存者和升腾者。尽管初级状态下的外星生物很容易被幸存者和升腾者的大炮消灭，但是衍生速度极快，而且能够进化，是非常难缠的敌人。

先前，《周界》的创新曾经给人留下了深刻的印象，但是叫好不叫座让人感到可惜。如今KD Vision更加投入地开发新作，我们期待着《大旋涡》能够成为既叫好又叫座的游戏。P



最高指挥官

■北京 黑色圣石
推荐度：★★★★

即时策略	英文：Supreme Commander	上市日期：2007年第1季度
	制作：Gas Powered Games	发行：THQ







该游戏的背景设置于遥远的未来时代，描述了3个走向不同发展方向的人类组织间爆发的战争。最令老牌RTS游戏玩家欣赏的是，《最高指挥官》继承了《横扫千军》充满未来风格的个性化单位设计，以及同样赫赫有名的绚烂画面效果特色。

《最高指挥官》中包含了3个种族：United Earth Federation、Cybran Nation以及Aeon Illuminate。United Earth Federation是经典意义上的人类种族，使用的武器也接近现代武器设计风格；Cybran Nation是机器人种族，他们的单位都是半人半机械的；Aeon Illuminate则十分神秘，兼具美感与实用性，尤其是全部流线型的单位造型，与其他两个种族大不相同。3个种族的单位种类包括海陆空三军，每个种族的单位都超过10种以上；同族最大与最小单位间的差异可达数十倍，配合无级缩放的视角模式，使玩家可充分领略俯瞰未来沙场千军万马战火硝烟的快感。





《最高指挥官》的另一大特点就是追踪视角模式。在这个模式中，你可以用超近距离视角追踪观察你所控制军队中的任何一个单位。托《最高指挥官》领先当代水平的图像引擎的福，配合画面分割和画中画功能，你可以一面指挥庞大的军团向前推进，一面在小窗口中观看某名士兵在战友簇拥下，目睹着庞大的浮游坦克和巨型机器人鏖战，空中飞过的盟军战机不断猛烈轰炸敌军前线，远方敌人堡垒炮台喷出火舌的场面。《最高指挥官》刺激的画面效果完全比得上任何一部华丽的战争大片。



银雨城传奇

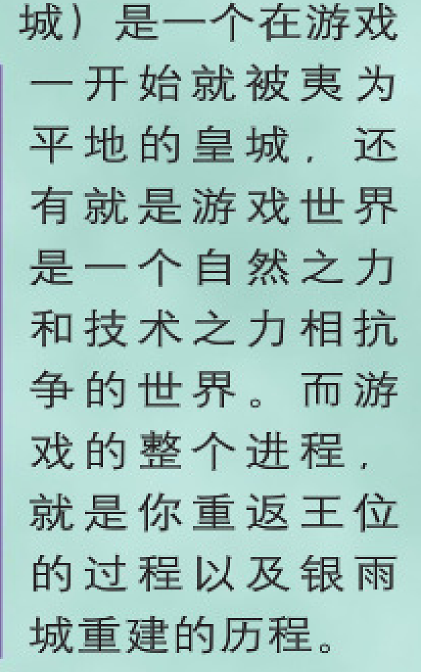
■上海 长风破浪
推荐度：★★★★

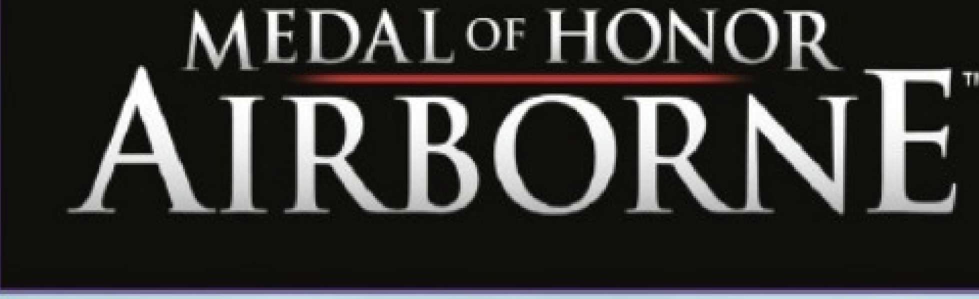
奇幻动作角色扮演	英文：Silverfall	上市日期：2007年第1季度
	制作：Monte Cristo	发行：Deep Silver

自从《暗黑破坏神》在10年前诞生以来，ARPG这一类型就得以长盛不衰。法国游戏小组Monte Cristo决定接过前辈的接力棒，将这场无穷的砍杀任务继续下去。对于RPG来说，人们在游戏发售前最关心的往往是情节，在讨论时最津津乐道的往往也是剧情，但私底下玩起来的时候，遇到对话按跳过键的速度比谁都快。所以《银雨城传奇》的项目经理就死活也不透露游戏的大体剧情，我们现在唯一知道的就是“Silverfall”（银雨城）是一个在游戏一开始就被夷为平地的皇城，还有就是游戏世界是一个自然之力和技术之力相抗争的世界。而游戏的整个进程，就是你重返王位的过程以及银雨城重建的历程。









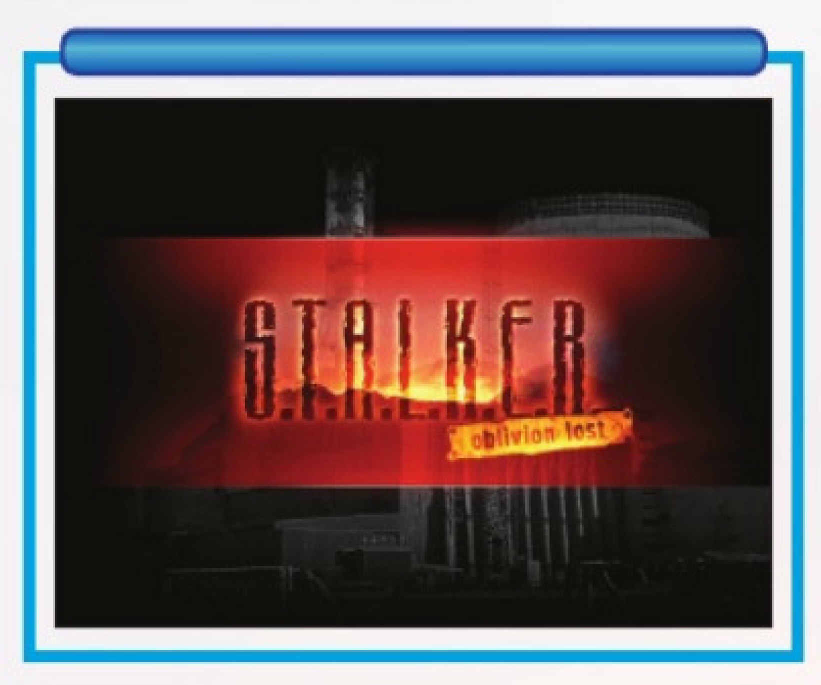
作为角色扮演游戏，《银雨城传奇》所能提供扮演的种族的确不多：人类、精灵、哥布林和树妖——扮演树妖倒是蛮有新意的。你在游戏中将会遇到8个可以加入队伍的同伴，不过令人伤心的是，你的干粮只允许你选择一名与你同行。如果不算上所有这8个同伴带来的分支任务，《银雨城传奇》的主线剧情大概需要你花25个小时搞定。

《银雨城传奇》的战斗系统谈不上有什么新意。实际上对于一个ARPG来说，沿着“暗黑”的老路走也没必要感到羞愧，因为那显然是最佳方式。如果无法也无意在战斗系统上创新，那么游戏画面就显得十分重要了，《银雨城传奇》的美术人员显然意识到了这一点。从目前发布的游戏资料来看，俯视角的游戏画面中，风格潇洒的建筑，波光粼粼的水面，造型诡异的怪物，都证明了它至少是一款很好看的游戏。



S.T.A.L.K.E.R.：Shadow of Chernobyl
潜入者——切尔诺贝利的阴影

■江苏 防弹手柄



动作射击	制作：GSC Game World	上市日期：2007年第1季度
	发行：THQ	推荐度：★★★★

虚构——悲惨历史的延续

1986年4月26日凌晨1时许，切尔诺贝利核电站4号核反应堆发生爆炸，大量核辐射的外泄造成了人类历史上最大的一次核灾难，事发地数百公里内的重污染区被永久隔离。

2000年9月，“绿色和平组织”发表的评估报告认为，有20万人不同程度地受到了核辐射的伤害。污染地的生态被严重破坏，变异的蚯蚓、青蛙频繁出现。保守估计，完全消除这场浩劫的影响最少需要800年时间。

2006年12月，切尔诺贝利地区开始出现突变怪兽，政府组织的调查队在进入该地区后全部失踪，后续数批的救援部队也全部失去联系。

2008年1月，隔离区的核辐射开始减少，军方需要捕获突变体进行智能生物武器的秘密研究，恐怖分子需要获得核废料来研制“脏弹”，巨型制药企业需要收集放射区的病毒样本，走私商则对散落在污染区内的工业设备很感兴趣。在利益的驱使下，各种雇佣兵组织在切尔诺贝利地区活跃起来，这些为代理人所下达的赏金任务而赴汤蹈火的亡命之徒被外界统称为——潜入者（S.T.A.L.K.E.R）。

残酷——极端环境的生存

在长达2年的跳票后，《潜入者》的游戏系统发生了质的变化：与最初的传统线性任务模式FPS不同的是，现在的这款游戏更强调如何在核辐射区“生存”，而不是“杀戮”。作为潜入者的一员，在遍布恐怖异形生物的严重核沾染地区，你没有充足的弹药和食物，更重要的是这里有更为危险的“生物”——无数和你一样一无所有的潜入者。为了完成雇主更多的任务，你将和他们一起在这个地狱中呆更多的时间；为了自己的生存，你们之间又不得不为了有限的生存资源展开血腥的厮杀。

作为一名潜入者，玩家拥有生理极限。除HP槽以外，玩家还有一道生命槽，它随着时间的流逝而缩短。夜幕降临的时候需要睡眠，否则操控将会变得非常迟钝。和真人一样，需要在适当时间进食才能维持生命槽的长度，这个设定和MGS3非常类似，但这里不是可以随时猎取动物、摘取果实充饥的丛林场景，而是重度核沾染地区。防毒面具也是维持生命的基本装备，使用一定时间后就会报废，如果没有备用品，这也就是玩家的“死期”。在进入核电站废墟这种严重辐射区后，玩家还必须装备呼吸器和防辐射服。这些维生装备并非可从地上随手找到的，在漫长的游戏旅途中，玩家甚至无法从地上找到一发子弹。

低等的动物变异怪，没有人形突变怪的高智商



少数没被污染的地区往往是最危险的，因为这里聚集了更多的亡命之徒

生存资源获得的方式有3种：1.交换。每个潜入者都装备有一台PDA，通过它能联系到周围的潜入者。没有敌意的“同行”在收到玩家的交换请求后会主动靠近，拿出自己多余的装备去换取紧缺物资。2.进入贸易点，将探险中获得的物资、生物样本卖给黑市商人，得到现金后就可购买各种装备，并且可以雇用最多5名“同行”组成探险小队。物品以卢布作为货币单位结算，一支MP5A3需要1100卢布，一根香肠需要50卢布。贸易点提供的最有价值的东西不是枪炮，而是情报，它可告诉玩家巨大地图上的哪些位置有哪种“一本万利”的买卖。3.同类之间的自相残杀。在弹尽粮绝的情况下，和同样疯狂的其他潜入者为争夺生命权而拼死一搏。

游戏的AI也是为“生存”主题而设计的。在《毁灭战士3》中遭遇一个怪物后，它肯定会在第一时间扑上来；而在本游戏中，怪物会根据不同的态势采取异样的行为方式。除了极端暴力的怪物外，它们会根据自己的饥饿、健康情况和对手的武器威力、弹药数量、健康状态进行主动决策。在不饥饿的情况下，多数怪物会主动避免和玩家接触；如果它已经受了伤，则会在看到人类后调头跑开；而如果玩家已经岌岌可危，即使是最低级的怪物“品种”也会趁火打劫一番。

游戏没有主线任务，它的任务模式类似于GTA，玩家完成在不同贸易点得到的任务后就可获得奖励，因此游戏时间将至少有100小时。这种高自由度决定了游戏的多线式玩法，根据玩家在游戏中的成就，制作组安排了8个截然不同的结局。P

New Release 上市游戏热报

晶合实验室 天使之翼

前言：真是个寂寥的冬眠季，各大游戏厂商在圣诞节前释放了自己所有的能量，这会儿全去瑞士滑雪了吧。看看本期屈指可数的几款中下之作，很难让人不期待游戏的春天快点来临。

2007年1月14日

模拟专业钓鱼2007 Bass Pro Shops Trophy Bass 2007

模拟

制作：Vivendi Games
发行：Vivendi Games



玩家在游戏中将前往世界各地的著名湖泊参加一系列钓鱼大赛。制作者为玩家提供了丰富的钓鱼工具以供选择。

100% 50% 10%
推荐度：65

2007年1月10日

伦敦出租车——高峰时间 London Taxi: Rush hour

模拟竞速

制作：Data Design Interactive
发行：Metro 3D



玩家会回到20世纪初期的英国伦敦，体验开着老爷计程车在伦敦街头狂飙的乐趣。游戏收集了1894年到1950年的各类老爷车。

100% 50% 10%
推荐度：75

2007年1月8日

空中中队 Flyboys Squadron

模拟飞行

制作：Interactive Magic
发行：Electric Entertainement



游戏引入了在一战中使用过的战机模型，共有15个单人任务，网络联线功能可令数百名玩家同时在空中展开大乱斗。

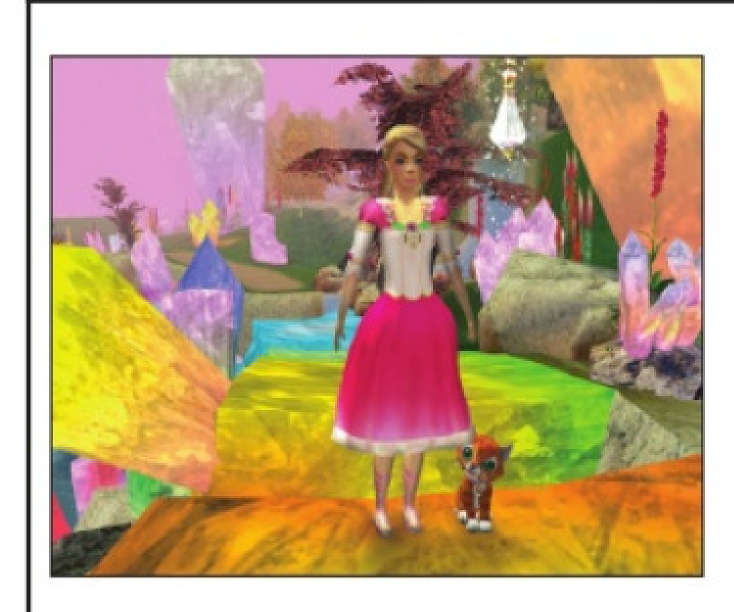
100% 50% 10%
推荐度：75

2007年1月7日

芭比和12个跳舞公主 Barbie in The 12 Dancing Princesses

动作

制作：Activision
发行：Activision



芭比娃娃是全世界知名度最高的品牌之一，其Fans可谓众多。本作上手简单，画面清新，是一款为中低龄女性制作的游戏。

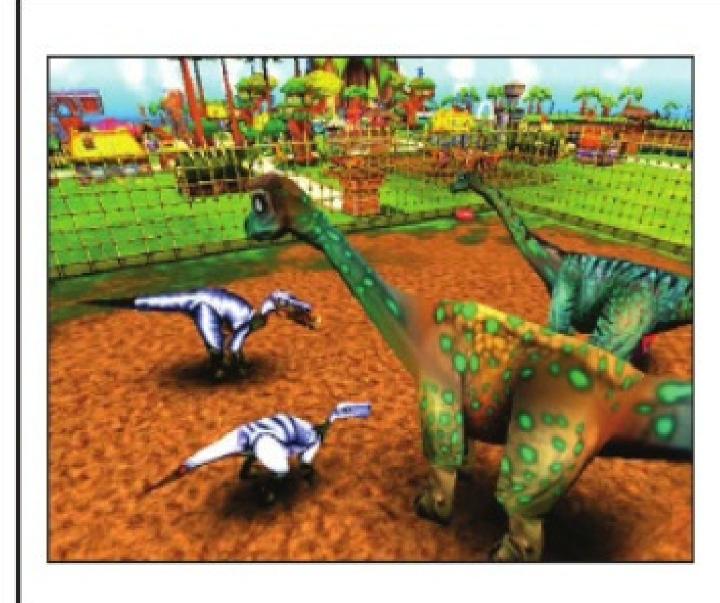
100% 50% 10%
推荐度：65

2007年1月6日

恐龙岛豪华版 Dino Island Deluxe

模拟经营

制作：Valuesoft
发行：Valuesoft



在游戏中，玩家要招募探险家、科学家、动物园管理者以及杂耍表演者，建立实验室研发出各种恐龙，设计一个自己的侏罗纪公园。

100% 50% 10%
推荐度：75

2007年1月6日

模拟狩猎2007 Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007

模拟

制作：Vivendi Games
发行：Vivendi Games



这是该系列的最新作。游戏为玩家提供了感受真实打猎体验的机会。游戏中提供了弓箭、来复枪、霰弹枪等武器，以及防护自身安全的用具。

100% 50% 10%
推荐度：75

2007年1月2日

圣歌精灵 Chantelise

角色扮演

制作：EasyGameStation
发行：EasyGameStation



游戏上手非常简单，所有ARPG里的元素也一个不少。战斗中，会从敌人身上打到不同的宝石，将其进行组合就可得到不同的魔法。

100% 50% 10%
推荐度：75



《推推侠》去副本里推箱子

虽然《传奇》及其系列游戏为盛大网络的崛起起到了决定性作用，但盛大随后投入运营的《泡泡堂》《冒险岛》等休闲网络游戏也取得了不错的成绩。特别是从盛大提出家庭战略以来，休闲游戏已经成为盛大越来越重视的一部分业务。进入2007年，盛大网络就一口气推出了《功夫小子》《泡泡岛》《滚滚球》以及《推推侠》4款同类型游戏。

■北京 暑天婵

推推侠 ●制作：盛大网络 ●运营：盛大网络 ●游戏状态：1月8日内测 ●官方网站：http://ttx.sdo.com

名词解释：什么是《推推侠》

既然名叫“推推侠”，显然游戏的主要方式就离不开一个“推”字。其实只要看到游戏的画面，你就会恍然大悟：是《推箱子》！是《松鼠大作战》！每局游戏开始后，玩家会出生在长方形的场地中。你可以将身边格子里的物体推出去，当作是“子弹”攻击敌对一方的玩家。当然，这只是游戏的基础攻击方法；满足一定条件后，玩家还可以发动蓄力攻击和影子攻击等特殊攻击。例如，用长空格键蓄力后进行攻击，可以用推出的“箱子”击碎第2个“箱子”，给对手以出其不意的打击；影子攻击则是依靠灵力发动的，你可以适时克隆出自己的“影子”，同时操纵两个或两个以上的角色为自己战斗。此外，游戏中还有移动加速、神力手套以及变身等技能和道具，这都是休闲游戏中必不可少的设计，既丰富了战斗的策略性，也增加了不确定因素。


▲ 影子攻击十分实用，熟练掌握并使用具有事半功倍的效果

《推推侠》的“副本”模式

《推推侠》的官方宣传语是“首款拥有副本模式的休闲网游”，这正是游戏竭力要与其他休闲网游“划清界线”的地方。实际上，《推推侠》的每个游戏场景本身就相当于一个副本，副本中最有意思的一点是它引入了任务的概念，你可以到副本中完成拯救公主、打败仇人等有趣的小任务。游戏目前共推出了林间圣地、冰原废墟、埃及沙漠、海底龙宫、恶灵古堡和天空之城6种风格的作战地图，从2D场景的描绘来看，还是很精美的，技能的使用效果也很华丽。

▼ 在乱斗模式里，前期多吃道具才能保证后期的胜利




▲ 副本模式有多种获胜条件，如全队积分达到一定分数

《功夫小子》：街头格斗秀

我们来简单看看盛大网络同期推出的其他休闲游戏。《功夫小子》是一款横向卷轴的清版网游，某种程度上很像盛大运营的另一款休闲网游《乱武天下》。所不同的是，《乱武天下》的背景放在古代，《功夫小子》则偏向现代都市风格，更强调它的时尚感。



▲ 你可以在场景中“吃”到加各种属性的道具

《泡泡岛》：海盗大侵袭

话说泡泡岛是座与世隔绝的美丽小岛，岛民们过着幸福的生活。然而有一天，贪婪的海盗占领了这里，并奴役人们去开采岛上价值连城的宝石矿。好在岛上的孩子们躲进了密林深处，他们在一处神迹里发现，只要能控制岛上的奇异生物——精灵泡泡，就能获得对抗海盗的强大力量。为了夺回被海盗占领的家园，孩子们需要努力地收集宝石……



▲ 游戏看起来有点像《泡泡堂》，获得最多宝石的队伍将赢得游戏胜利

《滚滚球》：块魂的进化

《滚滚球》是盛大网络较早发布的一款休闲游戏，最初的名字叫做《快滚》。不管名字怎么改，反正玩起来很直白：滚动你控制的小球，把场景中乱七八糟的杂物粘在上面。这样的游戏我们其实都尝试过，在现实世界里滚雪球，在游戏机上玩《块魂》，都是同样的道理。不同的是，《滚滚球》的网络对战功能得到了强化。来吧，比比谁的雪球滚得大！



▲ 怎么，连EZ-POD的遥控器也能粘住么？其实，它只是场景中的一个斜坡而已



2006年的最后几天，网易的网络游戏《天下贰》终于将测试版本升级到1.0，拉开了第1阶段公开测试的序幕。习惯了战士、法师般的职业或少林、蜀山一样的武林门派，乍一看游戏里8个古怪的门派名，还真有可能如坠云雾。其实这些门派的名字皆出自上古神话，而且也反映了各个门派的特点。稍加了解，就会知道哪个门派最适合你了。

■广东 露琪娅

天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：2006年12月29日第1阶段公开测试 ●官方网站：http://tx2.163.com

云麓仙居

在云之巅 天地万法通神明

云麓仙居是《天下贰》里最美丽潇洒的门派，其大本营高处云端，凡人无法到达。

职业特征： 偏向法师系。防低攻高，善于以法术进行远程攻击。但PK时吟唱时间较长，不适合单独应战。

技能特色： 水、火、风3法同修，如果追求高攻击，最好单修一门法术。

适合人群： 喜欢Solo的玩家之首选，但对微操要求很高。如果想体会特殊待遇，云麓是个很不错的选择，因为它是《天下贰》里唯一可以飞的门派。

魍魉

黑暗之美 夜魅幽影鬼神惊

魍魉是如鬼魅一般可怕的门派。他们习惯用黑暗掩护自己，有最残忍、迅速的攻击手段，来无影、去无踪。

职业特征： 攻速最快、伤害和躲避率高，但命中率相对较低；以近战为主，适合在大型PK中暗杀防御低的职业。

技能特色： 杀手职业，其技能大都为暗杀做服务；隐身、暗器是招牌技能，还可自爆牺牲自己的生命给敌人造成巨大伤害。

适合人群： 追求速度、高暴击的玩家之首选。持双短剑的男魍魉弟子貌似《火影忍者》中的卡卡西，是个喜欢耍酷的门派。

太虚观

三命一体 鸿钧一气化三清

太虚观是游戏中唯一可以召唤宠物的职业，这是它得天独厚的优势。

职业特征： 太虚观的攻击、防御、生命都很一般，但拥有实用的法术和物理技能，且有宠物辅助攻击，综合实力不容小视，职业定位类似猎人。

技能特色： 最不容易死的职业。重生、合体等技能足以保障生命安全，只是合体技能有施放时间的限制。

适合人群： 懒人！跑到练级地点，将宠物放出让其自动攻击，自己坐到一边闭目养神去也。

翎羽

百步穿杨 弯弓拾羽逐九日

翎羽以弓箭为武器，除了基本的物理攻击外，法术攻击也很强。

职业特征： 伤害高、攻速快、远程攻击力强，是游戏中攻击距离最远的职业；还可以远距离群攻，是强大的弓箭手。

技能特色： 种类众多的陷阱是翎羽的招牌技能，吸蓝、放毒样样管用。

适合人群： 微操一般的玩家比较适合，因为即使敌人近身，其强大的防御力也可确保你能支撑一时。

冰心堂

神医解毒 针药岐黄济世



冰心堂是个让亲者快、仇者痛的职业。快的是它的辅助技能，痛的是它善于使毒。

职业特征： 魔法防御力奇高，攻击力奇低，需要别人帮助才能升级。因此练级时俗称“吸血鬼”，PK时俗称“奶妈”。

技能特色： 除了辅助技能外，最有用的技能还是复活玩家；此外，使毒后可使敌方在一定时间内持续掉血。

适合人群： 冰心堂的技能决定了其不适合打怪升级，单练速度奇慢，最好还是组队担任治疗角色。

天机营

领袖风范 玄女传道窥天机

天机营是为对抗Boss而天生的门派，PK时冲在最前方，是典型的“肉盾”，但攻击力相对较低。

职业特征： 防高血厚，对物理攻击有极高的防御力，可以一个人跑任务。

技能特色： 天机营技能有两条线路：战斗型或辅助型，因此，结合阵法系的技能，天机营弟子也可担当队伍里的二号“奶妈”。

适合人群： 喜欢担当领导者的玩家，因为战士职业最适合领导一个队伍。

奕剑

双修王者 斩妖除魔天地间

绝对中庸的门派，人物属性不好不坏，但可魔武双修，是其优势所在。

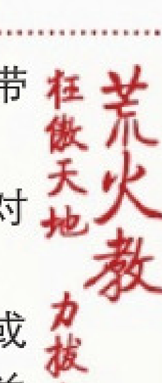
职业特征： 攻击、防御都一般，但在PK中非常难对付。

技能特色： 物理技能和法术技能都可学习，可通过自身的技能提高人物属性及战斗力。奕剑有一招御剑飞行的招牌技能，用起来非常酷。

适合人群： 喜欢双修且有足够财力的玩家。要知道，奕剑的技能修行起来可要花费不少的银两呢！

荒火教

狂傲天地 力拔山兮气盖世



天机营之外又一对抗Boss的中坚力量，且用他来带小号也是非常不错的选择。

职业特征： 天机营血厚攻高，但攻速非常慢，相对而言命中率也不高。

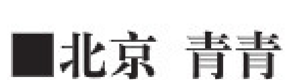
技能特色： 可以吸引怪物仇恨，在队伍中不可或缺。对于荒火来说，武器的选择和技能的选择有密切关系，玩家选择技能修炼时一定要想好使用什么武器。

适合人群： 有耐心、喜欢组队合作的玩家，因为后期主要是去打Boss。P



《侠义道Ⅱ》阵营与门派原始设定

在上一期杂志中，我们已经介绍了《侠义道Ⅱ》的基本情况，但没有详细介绍游戏中的帮派。对一款武侠类网游来说，帮派的设定决定了你的侠客生涯是否精彩。在《侠义道Ⅱ》中，帮派分为正、邪、中立三大阵营。正派包括少林、武当、峨嵋和丐帮，邪派包括圣火、星宿、唐门、五毒4派，华山派则保持中立。显然，主宰着江湖的依旧是正与邪的较量。



■北京 青青

侠义道Ⅱ ●制作：梦工厂 ●运营：TOM游戏世界 ●游戏状态：1月份内测 ●官方网站：http://www.xyd2.tom.cn



少林。武林第一门派，被视为中华武学的泰斗。少林寺僧众习武的传统源远流长，秉承育经拜佛与练武并重的传统，在武林中的声誉无人能及。



武当。向来被称为内家之宗。张三丰在武当山悟出了以柔克刚之道，因此武当功法独树一帜。在游戏中，玩家依然有机会学习名扬天下的太极神功。



峨嵋。在由女子所创的武林门派中，以峨嵋派为第一。《侠义道Ⅱ》延续了这一设定，峨嵋功法介于少林的阳刚与武当的阴柔之间，自成派系。



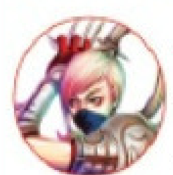
丐帮。可谓天下第一帮，由遍布天下的乞丐组成。丐帮形似散乱，实则组织严密，且有跟踪放哨、监视敌情之长，游戏中将据此作一些特别的设计。



圣火。即明教，被正派中人称为“魔教”。魔教中人素来做事我行我素，导致它最终成为武林公敌。游戏中的明教形象与大家印象中的颇为一致。



星宿。位于西域的偏远一隅，与中原武林交往甚少。丁春秋用神物神木王鼎吸引毒虫，修炼化功大法。因此，星宿派的武功也以善于用毒而著称。



唐门。饮誉武林的暗器家族，善于设计、发明和使用各种暗器，并精于用毒。唐门使用暗器的最高超手法称为“满天花雨”，一招使出防不胜防。



五毒。地处苗疆。五毒教是另一个善于用毒的门派，但其更为擅长的是使瘴、使蛊。五毒教教众以苗人为多，使毒诡异古怪，让其他门派匪夷所思。



华山。五岳剑派中的一个门派，位于华山玉女峰。华山派早年的内讧致使一日之间折损了二十几位高手，元气大伤。华山剑法和紫霞神功是华山立足江湖的两大绝技。在游戏设定中，华山派处于中立地位。《侠义道Ⅱ》中这种以门派区分玩家阵营的分类方式与前作中以人的善恶区分阵营的方式有很大不同。

门派内部构架：百“官”虚位以待

《侠义道Ⅱ》的门派设计颇为有趣。首先，每个门派中设有100个可以任职的职位。这就像是一个有严格人员编制的组织，不多不少只有这么多的“就业机会”。而职位的高低则根据玩家对帮派的贡献度来决定。其次，玩家获得的门派职位并不固定，每个职位有一定的任期，此后便会随贡献度的动态变化而变化。特别是当系统自动开始职位评定时，玩家角色需回本门“听封”，如果缺席的话就得不到相应职位。此外，游戏中还设计了一个独特的机构——武林盟。武林盟会出售各种廉价药物和特殊物品，但只有在帮派会战中胜出的一方才能进入其中消费；而在武林盟中购买物品的玩家同时还须获得门派职位，职位越高能买到的药品也越好。武林盟的设计给了玩家外战和内部竞争的双重动力，让每位玩家都要以门派为家。

门派贡献度：设法提升“DKP”

前面已经提到，门派贡献度影响着角色在门派内的职位评定。门派贡献度可通过交纳物品或完成任务获得。

讨伐任务。当角色加入门派后，可在门派内接受在指定地点消灭指定对立阵营怪物的任务。

收集任务。角色每次升级都可获得完成收集任务的机会，完成收集任务后可获得门派贡献度奖励。

答题任务。角色每次升级可获得3次答题的机会，每次答题的贡献度评定与答题的成绩相关。

自由交纳。当角色有多余的装备或武器时，可将它们上交给门派获得贡献度奖励。物品交纳有一定的规则，只有适合门派武功类型的武器和本门可使用的装备才被接受交纳。

会战功绩。系统会定期举行对立阵营的门派会战，每杀死一个对立阵营的护教弟子可获得一定的门派贡献度。



◀《侠义道Ⅱ》中设计了一些极具武侠特色的游戏功能，这些功能和打造等生活技能紧密结合的。如这个八卦打造系统，玩家可以将要炼制的物品材料放入内八卦的任意一格，系统会显示出所有可能被炼制物品的配方列表；不同配方对于成品的炼制成功率有不同的影响。同理，你可以在外八卦中放入材料锻造装备。炼制和锻造的成功率可向游戏系统查询



▶设计复杂的脉络系统界面，你可以凭借自己在游戏中获得的修为点数在这里运功冲穴。在这个状加太极图案的脉络路线图上循序渐进，打通任督二脉、贯通阴阳两路都可以获得在内功、内防、杀气、根骨、悟性等属性上的加成。这看上去有点像是一个变相的技能树系统，但显然这里的学问比直来直去的技能树要复杂多了。好在亲切感足以抵消这一功能上手的难度



探矿与挖矿
《华夏II》矿工的生意经

和许多网络游戏一样，在《华夏II》的世界里，专业矿工一直是个赚钱的职业；而后来游戏更新推出的探矿系统，更是一个让人喜欢的赚钱渠道。因为探矿和挖矿是相辅相成的，当挖矿和探矿结合在一起时，矿产积累的速度就能得到很大提升，你的财富积累自然也就更容易。

■广东 黑暗夜游神

挖矿，路线和矿点的选择

练挖矿技能不算是件很难的事，每天花上几小时，一星期你就能成为挖矿的宗师。不过现在游戏中挖矿的人比较多，要练技能最好是在早上6点以后的几小时内上线，那时候挖矿的人相对较少。挖矿路线的选择很有学问。一般来说，应先选择矿点多、值钱矿多的地方按顺序一路挖下去，这样才有效率。

下面说一下挖矿的地点。新手需要的寒铁矿和铜矿，在北郡的8个地图和天圣原有广泛分布。这些矿现在很少人光顾，技能提升很快。升到熟练级后，可去南郡和版泉挖铜矿和墨银矿，这里的矿脉也不难找。到了能手级，就要去轩辕和宁海洲挖银矿和乌金矿。一般来说，银矿没有多少人喜欢，但挖乌金的人就比较多了。在宁海洲围着那些矿点转转，发现矿脉、挖完以后一定要记下时间，方便矿脉刷新后能及时回来继续开采，而且也能掌握它们的刷新时间间隔。此外，你可以去轩辕最外围的矿点转一转，两小时下来能提升1000点技能。练到大师级挖矿之后可以专心去西列荒野练冲技能，这里的乌金矿和六方矿都很多；如果能多花点时间掌握矿点刷新时间，技能就练得飞快了。从大师级练到宗师级耗时并不长，笔者在西列荒野挖矿时只掌握了10多个矿点，两小时也能得到1000多点的技能点。



▲选好挖矿的路线可事半功倍

探矿，耐心和细心的考验

有人说探矿成本高，探了半天根本挣不到钱；也有人说探矿成本低，探几小时就能黄金万两。但笔者必须指出，探矿是件非常麻烦的事，因为你需要用矿去提炼磁原石以及1～3级的磁石，还需要配方去制作罗盘。所以炼化这些材料时最好是将自己的一个小号空出来，一次多炼一些备用。探矿的低等级材料和配方在天圣原的材料商人那里可以买到，但2品以上的罗盘配方和乌金以上的提炼磁石配方就只能去赤水城用原料换取了，而鬼灵、魔魂、冥魄等原料都要在赤水城杀精英怪和每天刷新2次的鬼王才能得到。

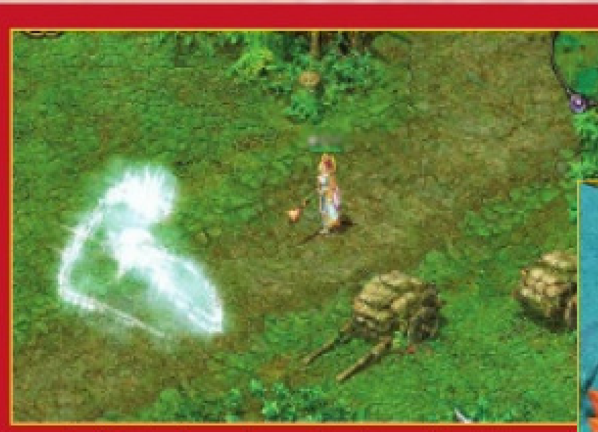
▶探矿的收益要到游戏后期才慢慢显现出来

探矿的初始阶段比较难熬。用1品罗盘探矿时基本没什么收益，矿的卖价也很低，所以要尽量快升级；在不能用高级别罗盘时应尽量在能看到矿点的地图去练探矿。探矿要先从天圣原、版泉开始，1品罗盘在天圣原挖出来的是寒铁矿和铜矿，在版泉则是铜矿和墨银矿，还可以挖出玄机之石。10级的可在版泉看到矿点的位置，探矿速度就快多了；11级的用上2品罗盘后，可去玄远挖墨银矿和乌金矿，去西列荒野挖乌金矿和六方矿（偶尔还能挖出破幻之石）；23级的在西列荒野可以用Tab键显示矿点的位置。27级后可以用3品罗盘了，3品罗盘可在暮秀雨林探到六方矿和离火翡翠，在东离草原探到离火翡翠和海魂水晶，还可挖到混沌之石。当你把挖矿和探矿练到较高等级时就会发现，边挖矿边探矿，你的矿产得之快绝不是一个以前的专业矿工能做到的。

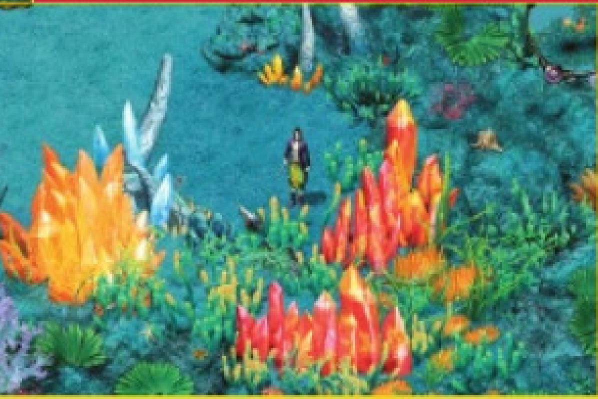
《华夏II》新资料片《大族崛起》

在第2部资料片中，玩家能够与3个“逆天级”的Boss交手。这3个Boss，其一名曰狱魔，拥有暗巫一般召唤地狱魔兽的能力，拥有分身术、隐身术、鬼影爪和霰弹波等招牌技能；其二名曰天尊，曾位列仙班，但因动了凡心被贬到人间，渐渐与妖怪为伍，成为为祸一方的妖魔；第三名Boss名曰海煞，蛰伏于幻海古洋之中，其实力有多强大，只有自己去体验一番才能知道了。

在资料片中，民族的建设被提上了日程。以前民族是作为一个单纯的玩家组织存在的，而现在它变成了一个可以共同生活、建设以及发展的团体。在民族家园中，你可以做一名从事制造和研究各种武器、药品的发明家，也可以做一名资源收集者，为民族的成长积蓄资源。民族家园的建设，实际上是将游戏中的民族从另一个角度上进行区分。制造和研究进展迅速的民族，其所有成员都会从发展中受益。这些益处在PK和大规模战斗中的作用是不言而喻的。



▲资料片中开放了新的职业技能，如法师可以无上法力幻化出冰霜巨龙攻击敌人，看起来十分华丽



▼幻海的开放给玩家提供了新的探索区域，海底世界的描绘十分细腻，看起来有身临其境之感

华夏II ●制作：网域 ●运营：网域 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://www.huaxia2.com

功夫 KUNGFU ONLINE
个性角色的培养
《功夫Online》新人手册

自从两年多前投入开发时开始，《功夫Online》给人的印象就是一款颇有新意的国产武侠类网络游戏。《功夫Online》中设计了一些较为独特的功能，其中被广泛宣传的就是它的角色培养系统。在开发阶段，游戏的开发团队就宣称，玩家能够培养出足够个性的角色。在进入《功夫Online》之前，我们就先来了解一下这些个性的角色是怎么培养出来的。

■北京 江湖小虾米

功夫Online ●制作：腾武数码 ●运营：腾仁信息 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://gf.gamall.net

无尽的技能：百变的技能树

《功夫Online》的技能树，是由全职业的180个独有技能加上15个通用技能和玩家的自定义技能构成的。其主干部分包括各职业前期的153个独有技能以及某些职业可以交叉学习的11个共通技能。理论上说，这些技能可以全部被玩家学习到，但由于初期玩家主要靠购买来学习技能，而手中金钱却很有限，就必须在学习的侧重点上作出选择：或强调高伤害技能的组合，或强调控制技能的组合，或强调辅助能力的组合。这样在前期，就造就了至少27种技能、职业搭配的分枝。可以说，这么多路线足以满足许多玩家的胃口。当然，这只是技能树在游戏前期（25级前）的主干，在游戏中后期还有更多的变化。

在25～50级之间，最重要的是出现了自定义技能学习的栏位。这些用于放置玩家“自主设计”的技能的栏位共有7个，贯穿于整个游戏中期。到了游戏后期，游戏的本职技能将彻底消失，新技能的学习完全要依靠学习帮会或其他玩家设计的自定义技能。


▶ 自定义技能与公会发展息息相关

想象的极限：自定义的门武

玩家的自定义技能一般被称作“门武”。门武是玩家所在帮派的独有武功，在强度与性价比上要比系统固有技能强许多。门武的研发和学习是与帮派的建设息息相关的。举例来说，你不可能在一个邪派里学到光明正大的恢复技能，也不可能在正派里学到高级的毒术。邪派即使有恢复技能，也是以消耗自身生命值为代价的血契；正派能够用的毒，也只能是从怪物身上打落的初级毒物。想使用高级的调和毒物，就只能放弃原有的一切努力，立地成“魔”。


▲ 20级左右可以试着和朋友组队去打Boss了，组队练级效率也很高

门武大致可分为攻击、防御和辅助3种技能；还有少量的特殊技能，它们是通过公会“研发”出来的。技能的研发方向由帮主在帮会的研发建筑中确立，由全帮人员建设帮会的力度决定研发速度。技能效果则受许多因素干扰，如帮派的正邪、近期公会战战绩等。研发不是得到门武的唯一办法，我们还可通过攻陷某公会的驻地得到该公会的独门武学。特殊门武是一个公会的终极技能，我们可在书店学到3个初级的特殊技能：使用道具让近战职业远程攻击的暗器技能，使用毒药削弱对方属性的施毒技能以及让自己缩身通过特殊地形的缩小术。它们代表了特殊技能的三大类别：暗器系、毒系与变化系。

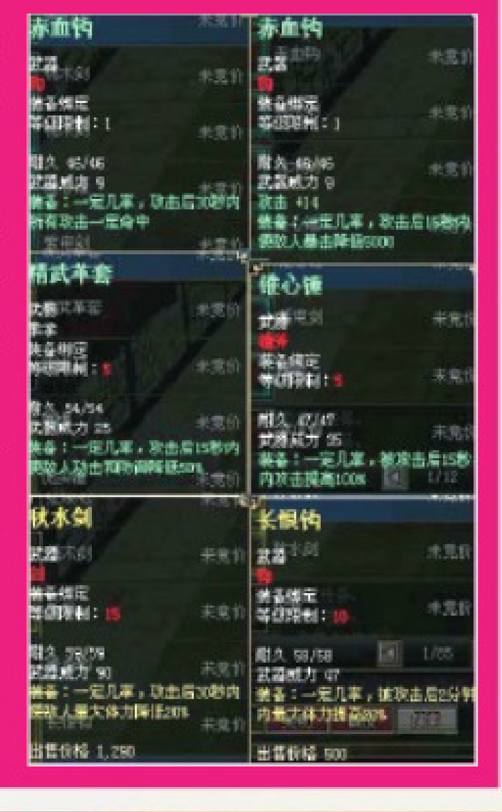
幻想的武器：关于装备打造

游戏中，任何怪物都可能掉落1～4段的武器强化卷轴，用它们可在柳河“天下督武老板娘”处换到相应的打造材料，进而到桃源铁匠处强化装备。游戏目前可由玩家附加的属性有真气、体力、防御和攻击（锻造后武器增加的强度与武器的威力属性和锻造等级相关）。除这4种属性外，各种颜色武器对应的匠器、灵器、仙器和神器都有特殊属性的附加。其中仙器与神器的基本属性远远超过同等级的其他装备，所带的特殊属性发动几率也相对较高。


▲ 前期采集的矿石、木材可用来锻造武器、装备，武器+4开始就可以发光了

神器制作简易流程

在《功夫Online》中共有两种神器：一种是有声望要求的国库神器（可向国库购买，基本属性强大但无附加技能），另一种是带有强大附加技能的玩家自制神器。制作神器先要得到“神器的胚胎”，各种“胚胎”由生死门内的各类Boss随机掉落；将“胚胎”与相应材料一起打造，就会生产出带属性的神器。神器的强度和打造材料的质量、数量、种类有关。高级神器的材料是一个公会驻地无法提供的，也就是说，想要打造最强的神器，需要两个或两个以上公会通力合作。江湖的人际关系也就因此变得更复杂多变。P


▶ 图中为部分匠器与灵器的附加属性。这些特殊属性都遵循一个原则，即附加属性越强，发动几率就越小



如何装满5个包包？
《街头篮球》技能槽分配详析

即使是好的士兵也必须有一支精准的好枪才能发挥出最佳战斗力，那么作为一名优秀的玩家，应该如何寻找属于自己的精准枪械呢？玩过《街头篮球》的玩家一定对技能槽不会陌生，如果你不是名很有钱的“士兵”，身上就只有可怜的5个包位来放置比赛技能。这时如何才能带上你最需要的“武器”就是门学问了，这正是笔者想要和各位读者探讨的。

■福建 云淡风静

街头篮球 ●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.fsjoy.com

中锋：配合下的地对空"轰杀"

中锋（C）在笔者印象里，很像动画片《宇宙骑士》里的白卡斯，向来是用行动来说话的职业，他们拥有极强的篮下攻击力及防守能力。这个职业虽然体型大，不善于快速移动，却拥有强大的“地对空”打击力，像极了辉煌一时的“毒刺”地对空导弹。这里的“地对空”主要指盖帽和篮板两方面，C的特长就在于此，篮板能力强不强是判断C是否优秀的标准。但此中关键在于C的配合能力，因为优秀的C不是个抢篮板的机器，而要懂搭配、能融入攻守兼备的默契团体。所以“武器”的配备，一定要体现出配合、攻击、封杀一体的搭配。

技能：卡位，SS传球，Face Up，内线分球，虚实转身。

Free Style：死守，强力盖帽，强力篮板，篮下单手投篮，任意扣篮姿势之一种。



▲ 仔细看看这样的能力，中锋不愧是为篮下而生的绝对支柱

大前锋：驰骋在禁区的"火箭"

我一直在羡慕大前锋（PF），理由就是这家伙的弹跳优势实在太突出了。大前锋的优势就是弹跳，这是一个直接反映在视觉效果上的属性，能直观地表现在比赛中，因此搞清楚这个属性的影响十分重要。在实际游戏中，弹跳关系到的不是篮板，而是远距离跑篮和扣篮的能力。因为篮下进攻只能有投2分、跑篮和扣篮3种方式，远距离轰炸是大前锋的专利，而PF的2分球能力同样突出，因此他具有明显的攻击性，犹如火箭一般可以在禁区内肆意轰炸。要注意的是，虽然PF有明显的攻击特长，但如果完全依赖其自由扣技能，那么哭的一定是你，对方C的盖帽可不是吃素的。所以，PF想在配合的前提下投入进攻，一定要全面利用自己的特长。

技能：自由扣，SS传球，Face Up，内线分球，虚实转身。

Free Style：死守，强力篮板，扣篮姿势最好是远距离和原地起跳中各一种，剩一个格子随意。

小前锋：全面发挥职业特长

小前锋（SF）是仅次于组织后卫的最全面职业，对于球的来去拥有最多的处理方式。笔者认为，SF是一座桥梁，连接着每个位置上的球员。在比赛中，中投是他最大的优势，其次才是弹跳，所以投篮和跑篮是其主要攻击手段。他可以传内传外，在空位时也可以选择自己投2分或投3分。

技能：补篮，假动作，SS传球，Face Up，虚实转身。

Free Style：死守，完美中投，快速上篮，剩余位置可按自己的喜好配备花式扣篮动作。

得分后卫：致命的"狙击手"

3分是得分后卫（SG）的利器，2分能力也不错，所以狙击手是最适合SG的称谓了。自从《大联盟》版大幅度改动后，SG开始受到关注。许多人认为，SG就是用来得分的，A键过人就是为SG服务的。其实，A键过人极大延缓了整个队伍的战术流畅性。A键过人的单干行为，不是一个优秀的队伍所需要的。此外，A键过人会降低命中率，除非你有本事每个球都能投进，否则就是给对手一个机会。所以个人的观点是，A键过人是一个缺乏全局观的表现。要知道，打篮球就一定要保持精准的命中率，不能把任何机会留给对手，而是要把所有失误都杜绝在摇篮中。因此在笔者的推荐中，没有任何一个职业配备与A键过人相关的技能和花式动作，而是更注重配合与个人空位得分的手段。

技能：扑球，假动作，SS传球，Face Up，Q、E传球。

Free Style：抓球，闪电抢断，完美中投，滚地扑球，一种自己感觉最准的姿势。

控球后卫：优秀的"望远镜"

控球后卫（PG）是个全面的角色，是指挥队友进攻的“发动机”。因此，在任何时候，PG都要关注得分而不是刻意去得分。所以，使用PG职业的玩家会感觉比较辛苦，因为全面也意味着最难。当一个PG穿上限量版的秋季服外加+5眼镜，那就是77点左右的3分能力了，完美地取代了一个不穿衣服30多级的SG的3分特长；而PG本身拥有的快传和抢截能力，让他实际上成了一个PG和SG的混合体，真的很恐怖。

技能：扑球，SS传球，Face Up，勾手传球，Q、E传球。

Free Style：弹跳，抓球，闪电抢断，滚地扑球，一种自己感觉最准的姿势。

文章的末尾大家是不是发现了一个问题？那就是除了不配备A键过人技能和花式外，我还舍弃了“掩护”。就笔者个人的经验而言，那些拥有顶尖技术的玩家，不仅不用A键过人，即使掩护动作也完全是通过跑位的瞬间拆挡来完成的！



寻寻觅觅
略谈《神泣》中打怪的原则

在大多数网游中，角色的“原始积累”是很重要的。在满级之前，寻找正确的地点杀合适的怪是快速升级的关键。在《神泣》中也不例外，在不同等级攻击不同的怪物才能以最快速度获得经验值和装备。《神泣》在怪物的设计上有些不同的地方，我们试从等级、职业和打怪地点的选择上来探讨打怪的效率问题。

■重庆 秋影潇湘

等级选择：什么颜色最适合

大家都明白，就升级而言，等级更高、经验值更多的怪物会受到大家的欢迎。但等级越高的怪物战斗力也越强，杀死它们费时耗力。和其他游戏一样，这里有一个“性价比”（经验/时间）的问题。在《神泣》中，怪物按照其等级与玩家实力的差距显示为不同的颜色，由高到低分别为：灰色、紫色、红色、橙色、黄色、绿色、蓝色、浅蓝色、白色。显示为红色和紫色的怪物即使组队也不一定能成功击杀，更别说单独杀怪获取全部经验了——那样更危险。因此，不建议玩家在单练时去打黄色及黄色以上等级的怪物。一般而言，单练时打绿色或比较低等级的蓝色怪物比较划算；组队时为稳妥起见可以考虑黄色和绿色的怪物。



▶组队时可以试着挑战橙色的怪物，但也未必能成功

地点选择：地下城还是战场

除了在获取经验值上的考虑，怪物的能力也是玩家需要注意的问题。即使是同等级的怪物在不同地点也会拥有不同的战斗能力。一般而言，地下城的怪物比地面的同等级怪物战斗力稍强，但是经验值并没有增加太多，只是高级属性的装备掉落率更高。所以，想单纯追求升级速度而不在乎装备的话，去地下城打怪并不是很好的选择，但如果在练级的同时还抱着顺便打装备的目的，地下城的综合效率则要高一些。地下城的特点是，除了怪物能力稍强外，刷怪的速度和数量与广阔的野外也有所不同。如果队伍有能力一次性消灭整个房间的怪物，就可以不受其他怪物干扰地进行群杀。

战场也是《神泣》中一个重要的练级地点。战场中的怪物能力与地面怪物相当，但经验值要高得多，而且物品掉落率也很高，在高等级战场甚至会掉落最高级的宝石和装备，因此许多玩家一有时间就“泡”在战场里。但战场的问题是可能会受到对方玩家的干扰，如果你不善于PK还可能因死亡频繁而损失经验值，反而得不偿失。建议在战场练级时至少要组成5人以上的队伍，或等到战场中己方阵营占绝对优势时进入。如果我方优势明显，那么在战场中杀敌也是不错的升级方式。由于游戏鼓励PK、杀死对方玩家也可以获得经验，且比同等级怪物的经验值多出不止1倍。因此，虽然自己也可能死亡，但只要保证杀敌数量比死亡次数多50，便可保持经验值的快速增长。


◀地下城是打装备的好地方

▶战场中可以快速升级，但同时风险也很高

职业选择：不同职业各有所长

玩家的职业不同，所擅长攻击的怪物也有所不同。如护卫的防御很高，打同级的物理攻击怪物几乎不会损失生命值，但其魔防较差，在遭受魔法攻击时就很难抵挡。所以，护卫应该选择物理攻击的怪物练级，才能让自己无伤杀怪。战士和刺客因为攻击力高、生命值低，在对付远程高攻击怪物时就比较吃亏，但却可以利用自己高攻击的优势对付血少的魔法攻击怪，尽量在怪物施放魔法之前就将其杀死。猎人的远程攻击很强，往往可以在敌人靠近之前就结束战斗，所以应选择血少的近身攻击怪作为练级对象。20级之前的法师和牧师施放魔法时会被攻击打断，因此单练时需要一面跑动一面攻击，这时就要尽量选择移动速度低的近身攻击怪下手。20级时，法师和牧师可以学习瞬发魔法球，这时可以轻松对付一些远程攻击怪了，但依然建议在移动中攻击，以减少损失。事实上，无论单练还是组队，怪物的选择都是决定效率的关键。每名玩家在游戏中往往都会有自己的升级窍门，但基本原则仍旧包括在以上3点之内。P


▲热门的练级地点往往人也会很多

神泣 ●制作：SONOKONG ●运营：光通通信 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn



《武林外传》第二季 三转职业定位分析

随着情景喜剧《武林外传》传出拍摄续集的消息，其同名网游也拉开了第二季的冒险之旅，并同时推出了三转职业。三转职业是在二转基础上的一种提升，但如何把握好这种提升以便让玩家在游戏中更好地发挥自己的长处，就需要大家细细斟酌了。下面笔者根据自己一个多月来对三转职业的理解谈一下8个新职业的定位，也算是给刚到60级的玩家一个简要的三转指南。

■北京 二恶英

武林外传 ●制作：祖龙 ●运营：完美时空 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://www.wulin2.com.cn

剑客篇

剑圣：三转后的剑圣相对来说属于四平八稳型的，看上去比较内敛，没有任何附加的技能效果。这使得一些刚开始转入剑圣的玩家觉得乏味无聊，但他的攻击是近战系中最高的，降龙诀、北冥秋水剑等技能都是具有绝对杀伤力的招式。单论普通攻击力，剑圣可能还要优于邪皇，伤害输出稳定，血量适中。



▲降龙诀要以自身鲜血引导，虽然自身很危险，但技能的杀伤力惊人

邪皇：按照官方的解释，邪皇可在无形中一击取人性命。可当玩家把武器由剑转化为匕首时才发现并不是这么一回事。不过邪皇有了晕眩、沉默、暴击等高级技能，加上强有力的匕首攻击，虽然伤害输入不稳定，但还是拥有极为强大的瞬间爆发力，只是生命值太少依旧是他的弱点所在。



▲虽然输出不稳定，但他的技能还是让邪皇成为效率极高的刺客

枪豪篇

枪豪防高血厚，有引怪和快速清怪的群攻技能，所以深得玩家厚爱。三转后这一特点没有太大改变。

▲不动如山技能可以牺牲攻击力换取超强防御力

刀君：从官方给出的解释来看，刀君似乎很适合做一名领导者。这是因为三转后刀君的防御技能十分强大，且不怕沉默、眩晕等机关。在战斗中，足够多的生命值能够保证他的存活，这一特点使他很适合在队伍中充当肉盾。

戟神：兵器使用上与刀君的不同使戟神在PK中更具潜能。三转后的戟神在近战职业中属于防御比较低的，因此他更依赖于连招的运用。与刀君相比，他显得不太好控制，但其超高的攻击力仍是值得玩家发展的路线，且戟神能较好地兼顾练级与PK。



▲戟神的技能施放效果不说别的，就两个字：华丽

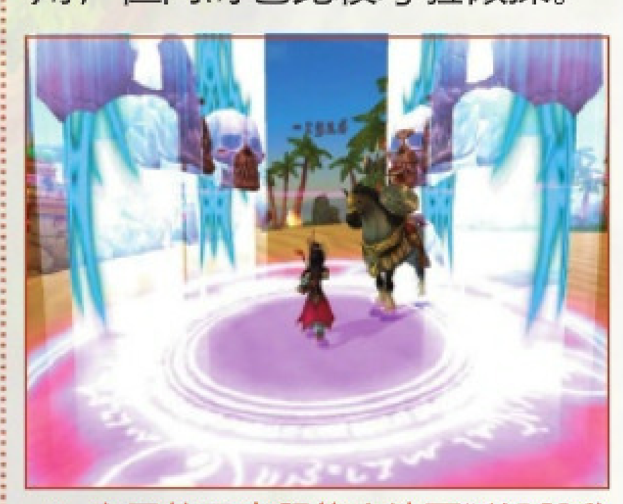
术士篇

天师：是真正意义上的法师，攻高、防低、血少，拥有强大的攻击魔法、最大的攻击范围。防低、血少是天师的致命弱点，不过这些短处多少可以靠攻击力来弥补，估计这将是练级狂们很喜欢的职业。

蛊王：专攻上古术法中的使蛊之道，他的定位有些类似于《完美世界》中的妖精，善使毒属性攻击。虽然攻击力比不上法师，但其持续性的毒伤害魔法可以维持比较稳定的伤害输出。此外，各种诅咒类技能的使用也可以间接提高其战斗效率。在PK中，蛊王的魔法攻击可以起到重要的辅助作用，但同时也比较考验微操。



▲天师强于各种类型的法术攻击，且伤害力很高



▲蛊王的天魔解体大法可以诅咒敌人，令敌人受到更多伤害

医生篇

医仙：是传统意义上比较正统的治疗类职业，拥有各种强大的祝福技能，是队伍中不可或缺的辅助类职业。医生与《完美世界》中的羽灵类似，但在攻击方面有很大的缺陷，因此最好还是和队伍一起活动为好。

神算：掌握命运之理，可以通过自身的力量为他人引福避祸。其实，以神算的职业设计，更像是一名“圣骑士”。他的祝福技能远没有医仙强大，但却有较强的攻击魔法以及一些医仙没有的特殊辅助技能。不过令人郁闷的是，医仙拥有复活技能，而神算却没有！



▲渡厄化红咒，是医仙非常实用的范围治疗技能



▲神算拥有种类繁多的图腾，可以为队友施加增益魔法



如何逍遥？
《天龙八部》逍遥派练级新路

逍遥派在《天龙八部》中是个大器晚成的职业，修练逍遥派需要胜于常人的无比耐心，方能拨开云雾见青天。因为综合分析，逍遥派是一个长于内功和远程攻击的职业，其技能主要以放置陷阱和Debuff为主。由于陷阱需要很长的放置时间，而且不能直接输出伤害，因此在很大程度上限制了逍遥派的练级速度。但应该说，游戏在近期更新之后，逍遥派的练法也有了些许变化。

■北京 Merlin

天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：1月15日第2次内测 ●官方网站：http://tl.sohu.com

逍遥派的前世今生

很多新人还都停留在以往的经验上，练逍遥派就是刷副本长经验、跑漕运赚钱；有些新玩家甚至跨过无数个地图，寻找高级别的玩家要求入队，借此长经验。但经过多次更新后，游戏中的副本漏洞已被修正，漕运也基本上不赚钱了，而跨地图组队蹭经验也等于自杀，因为打高10级以上的怪物就没有经验了。

另一方面，虽然逍遥派练起来很困难，但它放置陷阱的技能对Boss来说是致命的，在未近身前便让Boss损失大量HP，且附加Debuff。所以，虽然在游戏中很少见到骑乘白鹿的60级逍遥派玩家，我们也不能因此而丧失掉对它的信心。要知道，越是冷门的职业就越有潜力。

在《天龙八部》于1月份开始的第2次内部测试中，还是有一些玩家想尝试逍遥派的，其实亲身接触以后你会觉得，这个冷门门派也没有那么难练。


▼ 游戏中练级最好的选择还是老人带新人




▲ 因为练级速度不快，目前游戏中的逍遥派玩家还比较少

逍遥派的新人之路

出生在大理城后，能帮助我们的是赵天师（160,156）。他会发放一些很好完成的任务，跑跑腿、送送东西经验长得很快。在完成这些任务后，赵天师会给你九大门派的介绍信，10级时就可以加入逍遥派了（顺便提一句，此时我们的钱包里只能放1金的金钱，多于1金会被系统自动“没收”，所以在接受大号馈赠时可要当心）。

有个很好的办法可帮助我们升级，因为在《天龙八部》里，杀人是和善恶值挂钩的，一旦杀了人你就会增长恶值；如果想再次杀人就必须用一定的善值将之前的恶值洗掉，而增长善值的方法则是带小号。如果你幸运的话，可以在大理城里找个级别高的大号，美其名曰是帮他带善恶值，其实是互相帮助。

由于多格背包和定点传送符的出现，在很大程度上提高了玩家的练级效率，既不必担心红蓝药品告罄，也不必担心过多的装备材料无法拾取，可说是一举数得。逍遥派所拥有的凌波微步，冷却时间只有短短的10秒，而其效果却是在视野所及的范围内任意瞬移，可以说极大缩短了逍遥派漕运的进程。

逍遥派的很多技能是很有用处的。如在挖掘藏宝图方面，虽说定位传送符对凌波微步有很大冲击，但依然无法削弱逍遥派在这个项目上的优势。如果不是必须选择的话，逍遥派完全可以使用轻功代替定位传送符，这样做同时也节省了一点金钱。此外，在洛阳的市场上，由于逍遥派比较冷门，也造成了内功型扇、环的武器价格偏低，这也算是冷门中的幸福了。

技能、装备与战斗

我们都知道，游戏中的装备有两大来源：一是通过打怪获得，二是通过打造获得。打造则分铸造（武器打造）、缝纫（防具打造）和工艺（饰品打造）3个类型。

从技能上来看，逍遥派的黄金甲可大幅加强角色自身的会心值；这时如果能再加强装备所附加的会心值，你就会看到惊人的打怪效果。会心属性的增加，在装备上是较难实现的，一般只有未鉴定的装备才有很小几率出现。所以，在这里要推荐的是38级角色的生活技能所能制作出来的未鉴定的套装。根据笔者个人的经验，一般会心+3的属性会与所有属性+3的属性一起出现。

最后谈一下PK。在级别相差不多的战斗中，逍遥派绝对是洛阳擂台的王者。因为在与逍遥派的擂台对决中，你无法安心地移动；任何一次随意的移动，都可能让你掉入万劫不复的陷阱。逍遥派陷阱所附加的围困、散功、僵硬、失明、虚弱、燃烧等Debuff，每个都是让敌人求生不得、求死不能的狠招。因此，在级别相差不超过5级的PK中，逍遥派绝对有压倒性的优势，也只有星宿派能与之稍微抗衡一下。其实在原本《天龙八部》的游戏设定中，逍遥派的优势和劣势都变得很明显；现在随着游戏版本更新，逍遥派在很多方面的平衡性已经得到了改观，相信将来它不会再有如此的冷门了。P


▲ 会心属性对装备的影响还是很大的



头条 《魔兽世界》再现末日审判 黑暗之门向欧美玩家开启

特约通讯员风梦秋北美内测服务器报道 北京时间1月12日，记者清早起床查看《魔兽世界》（以下简称为WoW）北美内测官方论坛，发现版主已经宣布下午5点（太平洋时间11日）内测服务器上各主城门口会有特殊事件。赶紧上线去看，已经晚了半小时；跑到铁炉堡门口一看，只见到可怜的蓝龙倒在那里。和往常WoW重大版本更新的测试一样，在《魔兽世界——燃烧远征》（以下简称为TBC）内测结束时，又一场末日审判疯狂上演了。


▲ 来迟一步，铁炉堡只剩下硝烟了

▼ 杜隆塔尔也是狼烟四起，尸骸遍地

早在1月10日，美服WoW就更新到了2.0.3版，增加了有关黑暗之门再度开启的事件，而卡扎克则已从黑暗之门离开，成了地狱火半岛上新的户外Raid Boss。记者跑过去一看，原来银色黎明第一个感觉到了黑暗之门的异动，建立起第一道防线抵御入侵的恶魔，等待增援。这里会提供一个任务，让你杀死6名入侵的恶魔守卫，奖励则是有搞笑使用效果的战袍1件（样式同天灾入侵时限期推出的银色黎明战袍）。凑到门前一看，真是惨不忍睹：门前塞满联盟和部落的玩家，穿过黑暗之门的60级恶魔们死得那叫一个快，就连偶尔出现的63级精英也一样；而遍地的尸骨想来是闲来无聊的双方玩家PvP的结果。一件战袍的奖励就足以抵挡恶魔入侵，而为了T4、T5以及更多的装备，联盟和部落的勇士们就要反攻到外域去了，看来人民的力量真是不可抵挡啊！

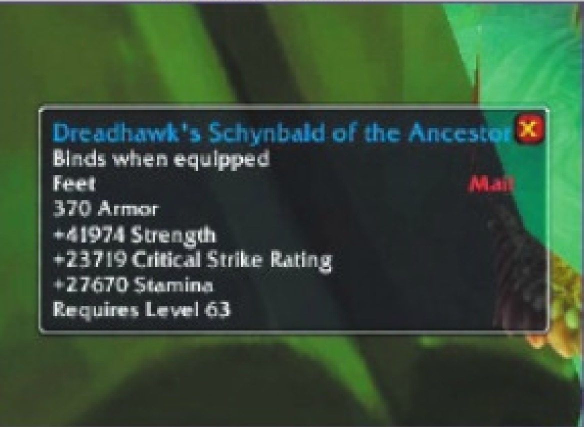
回到末日审判的“直播现场”。以记者游历所见，联盟各大主城都遭到了攻击。来到达纳苏斯时只见暗影箭乱飞，3名卡扎克正在被屠杀；暴风城要安静一些，只看到2个巨大的地狱火在四处游荡，但从门口的景象看来，这里也曾发生过激战。再到外域的玩家聚集地沙塔斯城，看到的已是满地白骨。大块头的Pit Commander也出现了，神殿里显得格外热闹。而卡扎克、艾莫莉丝也被召唤出来，不知卡德加身在何处。记者回到暴风城，发现这里狼烟再起，官方论坛的管理员之一以瑞文戴尔男爵的“酷形”出现，他将周围玩家变成小鸡、血精灵等不同外形。而在此期间，只有德莱尼人的主城埃索达相对平静，只在入口处看到一只恶魔。

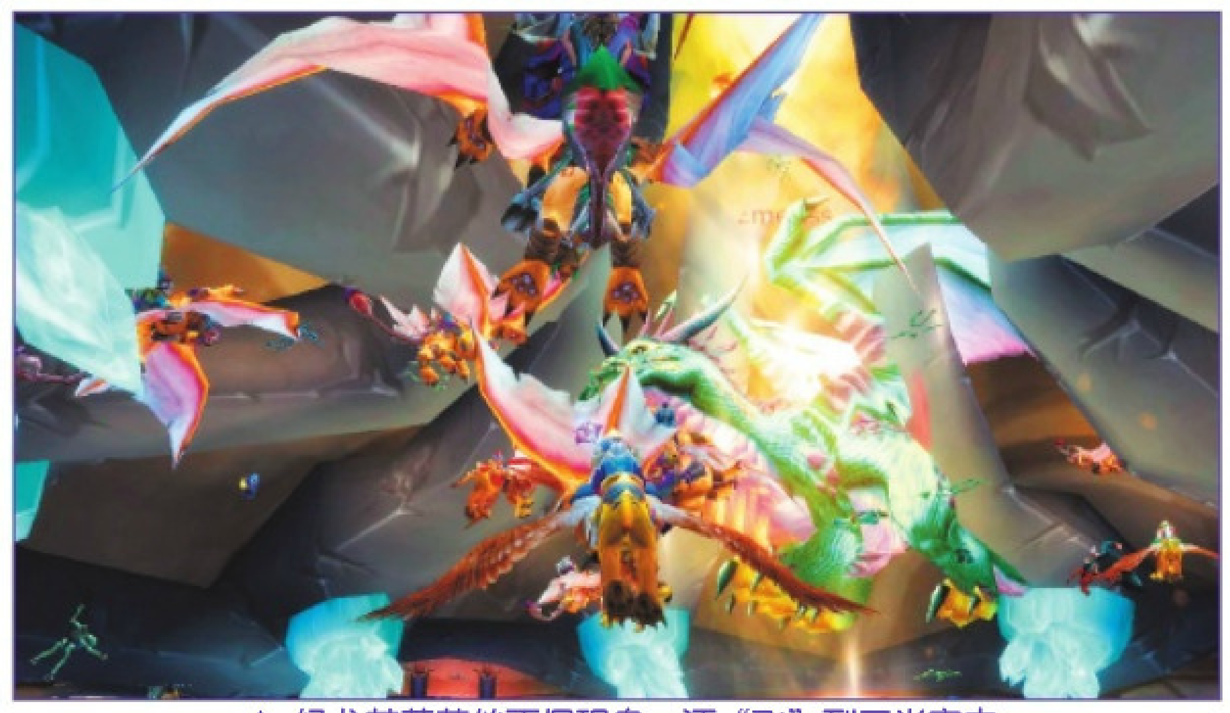


▲ 2.0.3版全面和资料片接轨，世界事件的演进都是为了TBC的闪亮登场，可惜这次开门没有“电影”看


▲ 沙塔斯城也刚经历了大战

▼ 有人链接了一个据说是恶魔掉落的装备，这属性……




▲ 绿龙艾莫莉丝不但现身，还“飞”到了半空中


▲ 论坛管理员化装成可爱的Farmer与玩家同乐

▼ 原本在影月谷的户外Raid Boss Doomwalker正横行沙塔斯城内

在城里尽情破坏一番后，在管理员们的号召下联盟和部落玩家纷纷赶往希尔斯布拉德丘陵，在这个经典的户外大规模PvP地点正在进行一场惨烈的大战。但又是很不巧，笔者赶到那里时战斗已经结束了，不过玩家们仍聚集在南海镇。管理员先是召唤出各种恶魔，然后又“变”出一个又一个的吉安娜来协助玩家。最后有5个吉安娜和管理员一起漂浮在空中，每个吉安娜都提供精神+100%的光环，5个叠加在一起可让神圣牧师们乐坏了。


▲ 萨满是不可战胜的！一名管理员以PvP状态的巨大萨满身份出现，大家群起而攻之，但根本就打不死他，最后全被他的眼球光束杀死


▼ 传说中最强大的Hogger也顺应号召被召唤出来，当然，在大家无比猛烈的火力的攻击下，转瞬间就变成了地上的尸体




▲ 试着与这里的吉安娜对话，发现她并不是在塞拉摩的那个“版本”，而是在时光之穴海加尔山副本里的“版本”


▲ 连萨尔也出现在这个乱成一团糟的地方，你能找到他在哪儿么？

▼ 暴风城终于喧闹起来，听到遭遇袭击的消息，玩家们浩浩荡荡地驰援主城



▲ 要塞内的怪物加上部落玩家很快就被联盟玩家、卫兵以及Eyonix的群体复活Zerg掉了

活动持续了大约4个小时，随着论坛管理员们纷纷下线，这场令人意犹未尽的狂欢也差不多结束了。其实暴雪举行这样的活动，不仅是延续了WoW测试结束时的惯例，可能也是为内测进行最后一次压力测试。结果不仅给绝大多数玩家留下难忘的记忆，内测服务器的强悍也让大家感到意外，不管是沙塔斯城的混乱还是希尔斯布拉德丘陵的疯狂。虽然Lag也比较厉害（其实比起安其拉开门等事件时的情况已经好多了），但服务器整晚都没有宕机。如果那些新的和升级过的正式服务器都有这样的质量，那么TBC的游戏环境还是大可放心的。P

潮流 《奇迹世界》即将内测 宁浩尝鲜，拍摄同名电影短片

本刊记者燕小七现场报道 1月8日，第九城市在北京金源时代购物中心5层的星美国际影城举办了一场“《奇迹世界》内测预告会”。从数千名提出与会申请的玩家中抽出的100名幸运儿作为嘉宾出席了这次预告会。会上，第九城市正式宣布于1月16日正式启动游戏内测激活码的申请。第九城市董事长兼首席执行官朱骏也出人意料地出现在发布会现场，并即席做了简短发言。而本次活动之所以在一家电影院内举行，也缘于会上九城正式宣布将邀请电影《疯狂的石头》的导演宁浩为《奇迹世界》拍摄一部同名电影短片，并同步启动了“《奇迹世界》最佳女主角”全国海选活动。会上宁浩坦言，自己玩过网络游戏，但了解得比较有限；而朱骏表示他久仰宁浩的大名，但却没有看过他的成名作《疯狂的石头》。据称，《奇迹世界》短片的剧本将由宁浩亲自操刀，但究竟会拍成什么风格和故事背景的片子宁浩却没有进一步说明。


▲ 在电影院搞发布会是个新颖的形式


▲ 等待进场的玩家排起了长队


▲ 朱总上台时一脸的风尘仆仆，会后，他和宁浩导演道别，迅速消失在人们的视线中


▲ 沈国定回答了一些玩家们普遍关心的问题，但并没有透露《奇迹世界》具体的运营时间表

会后朱骏没有接受现场媒体的采访。也许在这个敏感的时刻，任何一个和《魔兽世界》有关的举动和表态都是“危险”的。而第九城市副总裁沈国定则耐心回答了记者关于《奇迹世界》运营的相关问题。在谈到九城今年密集的产品线时沈国定承认，产品密集上市有“自相残杀”的可能，不过九城已经考虑了到这些问题，认为不同的游戏有着不同的玩家人群。据沈国定透露，他认为《魔兽世界——燃烧远征》“有望在2007年5月1日前上市”。P



笔者之所以喜欢《魔兽世界》（以下简称为WoW），是因为除了游戏本身外，这个虚拟的社会颇能让人联想到现实世界，虚拟与现实相比，别有一番乐趣。随着纳克萨玛斯这一副本的普及，WoW进入了一个新的时代，纳克萨玛斯的进度如何成为玩家衡量公会成败的唯一标准。休闲公会、自娱自乐在目前的形势下变得难以为继。或许你的小公会现在看起来还不错，晚上有数十人在线，活动勉强可以组织。但玩家在游戏中需要的就是不断的新“体验”，当你无法给他这种体验时，玩家就会考虑离开。因此，小公会往往就成了强势公会的人才输送基地。

组建公会的人，没有一个想让自己的公会走向衰亡。作为公会管理者，你应该对服务器形势有清晰的判断；而你公会的普通一员，也在为自己选择最适合生存的公会。说白了，这是个人与人互动并双向选择的过程。所以，笔者就在这里谈一谈《魔兽世界》里的识人之道。

小节与大义

有人说，这公会里还讲什么“大义”？我认为，要讲。在现实生活中，你随地地吐痰，此为小节，吐痰固然显得你素质略低，但并不足以来评判一个人；爱国、尊师、敬老则为大义，大义有失，纵使这人小节再讲究，也为人所不齿。对公会来说，你不能要求每个人都为公会着想，但如果他为公会着想，则为大义。以笔者所在的公会为例，为鼓励开荒，公会提出出勤制度，统计参加开荒的次数并滚动更新，而Farm则不会获得出勤。出勤成为超越DKP的分配方式，其颠覆性在于，所有人都站在同一起跑线上，重新在纳克萨玛斯起跑。“老人”以前积累的功绩、人情、地位瞬间消失，随之消失的是他们的优越感。于是有些老人不平衡了，他们不能随时上线就马上被组进队里，不能享受别人把装备让给自己的乐趣，他们认为团长过于铁面无私，甚至无情，但他们并没有轻易离开公会。也有人离开，说是内部鱼龙混杂，不可救药；有人离开，说是公会早已不复当年盛势，没有前途；有人离开，说是公会制度无情，没有自己容身之所；有人离开，说是装备分配不合理，自己的努力没有得到承认；有人离开，说是小庙容不下大菩萨，不能施展才华……我们姑且不论这些原因是否存在，但在公会处于低谷、寻求出路时离开，对公会来说他就失了“大义”。在这里，我们没有指责这些人的意思，只是以此举例，说明游戏里的大小之义，也是有区别的。

发现有“大义”者

那么，你能用的人是什么样的人？是有“大义”的人。这些人，你要在公会里寻找，也可以在公会外发掘。有人问，既然这人有“大义”，你能挖来么？当然可以。但这就需要你去了解、去观察。举个例子，通常有很多人在公会论坛发贴提出各种建议。此时，你要观察这个建议的出发点，站在这个人的角度设身处地地去想一想。在笔者所在服务器某公会的论坛上，能看到很多对公会的建议帖，内容各不相同。如，有人对新人和老人提出了一些看法，观点集中于老人让新人装备上，当然，发贴的是个新人。他发这一贴，是为自己和自己所在的“新人”这个团体争取利益，这当然无可厚非，不过这一建议就不能急于采用。因为，由于发布言论的人位于这一建议争论的核心，他是很难看清公会全貌的，也就是说，他目前只注意到了“小节”。也有人提出了相对中肯的意见，比如通过击杀野外Boss提高核心竞争力，通过内部组织G团来重建公会的品牌，但是应者寥寥。显然，如果这些建议确实有效，那么获益的是公会，建议的提出者并不能获得什么切实的利益，此时，这个建议的出发点就是客观的。那么，管理者就应慎重考虑是否采纳，是否将提出建议这提拔到相应位置，让他亲自来落实。

如果你在其他公会发现了这样的人，而他们的能力又无法展现，那么，这个人就可以成为你挖角的对象。因为，所谓人才往往不会因为蝇头小利而改变立场，他们需要的是一展拳脚的空间。如果他在你这里可以行使更多的权力，将自己的计划付诸实现，那么，他就会来到你这里。三国的时候，袁绍也曾广交豪侠、招揽人才，仿效战国四公子，但他只是得其型而未得其神，“聚人而不能用”，纵使招揽再多的人，也早晚在为他人做嫁衣裳。


纷繁的虚拟世界，如何找寻自己的知音？

以上是从一名公会管理者的角度来讲的。反过来，对于一名玩家，如果你想在某个公会施展才能——在WoW里可理解为在挑战Boss或开荒中发挥作用，那么你也要找一个重大义而非重小节的公会。想知道自己能不能在公会中施展拳脚或晋升主力位置，可以在加入前从论坛、熟人以及该公会成员处了解这个公会的核心成员，再决定你是不是应当加入。并不是说公会有个天天在铁炉堡招人的会长就是求贤若渴，关键是要看这个公会的管理者是重“小节”还是“大义”，公会的核心成员是知人善任还是只是会长的亲友团。

WoW如同现实的映射，你身边的人谁重“大义”，谁重“小节”，你看得清楚么？

事不过三——游戏三部曲感言

“三部曲”一词来源于古希腊的戏剧，后来被文学家们所借用直至今日，一般是指三部内容各自独立又互相联系的作品。三部曲确实是个很合乎事物发展规律的形式：第一部聚敛人气，打开知名度；第二部，进一步展现出作品的魄力；第三部，多为进入高潮而收尾，或另辟蹊径来完成最终目的。游戏界里为优秀作品推出续作已成为一种最常见的现象之一，故能凑成三部曲的游戏系列数不胜数，在这当中，笔者对下面这3个典型的游戏三部曲（刚好中、日、欧各一）尤其喜爱！

面对命运挑战的抗争——神怪武侠之“天地劫”三部曲

在“天地劫”的系列三作里，《天地劫——神魔至尊传》是战棋游戏，也是最早的一部，其余两部（《天地劫序章——幽城幻剑录》和《天地劫外章——寰神结》）均为RPG，分别为两位人气角色夏侯仪与殷千炀的身世来历作交代。“天地劫”这个名称，给人一种犹如“天地大冲撞”的天灾异变的感觉，事实亦是如此。无论是《幽城幻剑录》里降临的幽煌凶蚀的“天劫”，还是《神魔至尊传》与《寰神结》里未实现的蚩尤再生的“地劫”，虽然破坏力足以灭世，充其量都只能算是天灾。但对游戏玩家来说，游戏中人为造成的祸害，则更能将人世间丑陋黑暗的一面予以曝光，给玩家心灵更大的杀伤力。



《神魔至尊传》Bad end的一幕

作为三部曲，那肯定是互相联系的，但这些联系里很多都能勾起玩家曾经的惆怅回忆。比如封寒月拿到的母亲遗物朱刃血剑就是当年其母死于其父之手的凶器，而夏侯仪看到封寒月欲使用禁法时的情景就回忆起8年前与冰璃分离的那一幕，看到黑龙解臾也想起前往罗城时的境况，他身上的冥华紫晶还是与冰璃的定情之物，而胧夜所看到的凶煞幻象中的儿子殷剑平，就注定了她与殷千炀的未来命运既是“结”也是“劫”。《天地劫》系列正是依靠这些紧密相关的细节来达成独立而又统一的三部曲风格，这些丝丝入扣的宏大剧情也是令人如此入迷的原因之一。

天地劫三部曲在剧情外的成功之处在于它打造了国产游戏当中最成熟的世界设定，整个系列有着自己明确的神明（创世三神与黄帝蚩尤）、奥义（如五魂设定与生克关系，中国星相学的概念应用等）和森严的门派（中原五派等），并且每部都对前作作进一步修补完善，才确立了游戏里庞大严谨的背景。另外，三作游戏均在人物对白语言、各事物名称、系列设定、谜题设计诸多方面无一不体现出浓郁的中华古文化特色，比如《幽城幻剑录》里面特殊的存盘点有诸如笔砚台、“灵脉光渊”、“轮想梦镜”、“珍珑镜玉”等不同的极富特色的名称，凡是提到的星曜均有对应的符号或解释，把退出游戏叫“空明流转”，离开游戏界面称为“返回太虚”等，单从这些细微之处足以见识到天地劫三部曲独特的魅力，连以富含文化气息著称的《轩辕剑》系列都要甘拜下风，可以说，汉堂对古文化的考究运用已到达深入骨髓的地步了。只可惜，如此优秀的一个游戏系列，却要随着汉堂对单机市场的放弃而很可能永远不会再有续作了，沦为一个不该成为绝响的华丽的游戏三部曲。



《幽城幻剑录》结局一幕

体验生命意义的巡礼——魅力物语之“卡卡布”三部曲

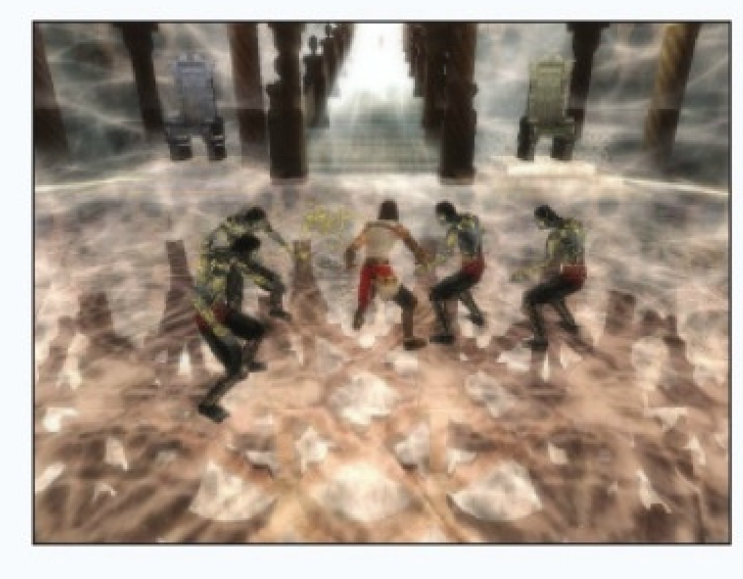
日本游戏里能称之为三部曲的数量不少，假如局限于PC平台上的RPG，最名副其实的当属Falcom的卡卡布三部曲。卡卡布三部曲仅仅是《英雄传说》系列中的3～5这三代作品，年代也稍微久远了些，虽然近年还有6代推出，但其作为曾经赢得“魅力物语”之称的优秀作品，时至今日依然魅力不减。与天地劫三部曲类似，卡卡布三部曲也是采取为首部作品做前传的形式来推出续作的，《海之槛歌》与《朱红的泪》的故事时间发生在《白发魔女》之前，但问世时间却在其后。卡卡布三部曲的得名乃是因为游戏中3个故事的舞台分别是被一条名为卡卡布（Gagharv）的巨大裂缝所分割开来的“提拉斯依鲁”“艾尔菲尔汀”与“威特路那”这3块大陆，而且卡卡布裂缝是千年前古文明过度使用魔法造成的灾难见证。卡卡布三部曲之所以能成为玩家记忆中难以磨灭的经典，在于游戏有完整的故事结构，各自的世界发生的事情息息相关，主要人物在不同的世界互相穿插，使得3个原本独立的世界充满了生命力和活力。米契尔和汤玛斯船长作为出现在游戏中能踏足整个卡卡布世界的冒险家，扮演着重要的角色，其余的人跨越两部作品的也有艾文和麦尔，白发魔女耶鲁杜，还有反派角色像雷巴斯、海盗拉蒙等。无论正派角色还是反派角色，的确为整个卡卡布三部曲增添不少声色。

卡卡布三部曲之中，最吸引人的地方在于它细腻而完整的内容设定及引人入胜的故事情节。一步步的铺垫与众多的伏笔将整个故事慢慢导入剧情核心，完整的故事叙述、紧凑的故事架构会使玩家将感情融入其中，从而获得另一番崭新的娱乐性与成就感。游戏的故事情节与玩家感情间的互动交流也很频繁，每个NPC都有名有姓，也有思想感情，精彩的情节与深刻的哲理更是深深地打动人心，将游戏的魅力提升至另一番境界。《白发魔女》中人们追寻希望与光明的巡礼，《海之槛歌》用无私和纯真的乐章来鼓舞人们的信心与勇气，还有《朱红的泪》用沉重的旅途面对命运挑战的信念，都是在烘托同一个主题：如何体验生命的意义，掌握属于自己的命运，创造属于自己的未来——这是最能体现卡卡布三部曲主体精神的一句话。相对于天地劫三部曲的戛然而止，卡卡布三部曲显然幸运得多，依靠自身打下的声誉，多年之后，续作《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》仍以超人气姿态隆重登场，赢得各方良好的评价。不过《空之轨迹》已脱离了卡卡布的世界，但卡卡布三部曲仍是一组近乎完美的英雄传说的乐章。


亲情与友情是《朱红的泪》的主题

探索时间真相的冒险——天方夜谭之“时之砂”三部曲

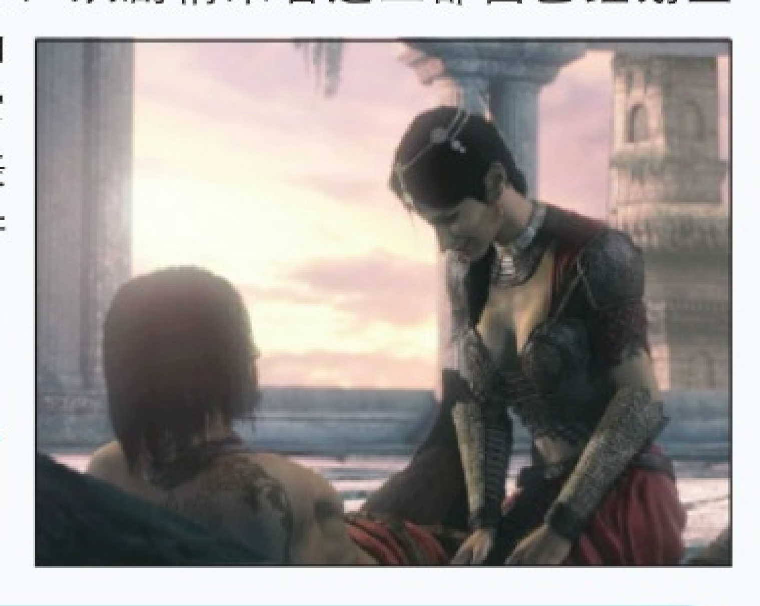
欧美游戏中能冠以“三部曲”称谓的似乎并不多，但有一个系列是当之无愧的，那就是2003～2005年间育碧以每年一作发行的超人气3D动作游戏：《波斯王子》系列——时之砂三部曲。时之砂三部曲之所以得名在于它们都是围绕“时之砂”这种可改变时间的神奇物质而展开的传奇冒险故事，并以其卓越的操作性、自由华丽的动作、富有新意的谜题及引人入胜的剧情而闻名。


法拉指引王子摆脱黑暗王子的阴影

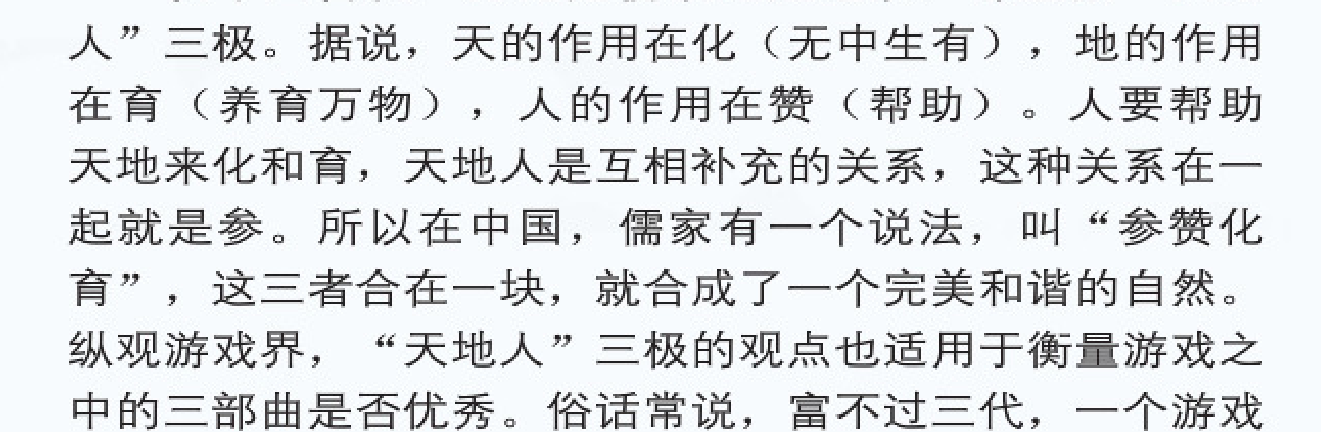
三部作品的剧情设计形成了一个完整的体系，既有《时之砂》鲜艳亮丽的童话式故事，也有《武者之心》黑暗紧张的刺激，还有《王者无双》深沉凝重的传说色彩。与3个不同剧情相对应的冒险地点也不一样，但那些气势磅礴而细腻的场景与神秘而浓郁的异国情调都很吸引人。《时之砂》里充满了波斯风情的壮丽场景，阿拉伯风味的建筑与物件摆设令玩家恍若置身于“一千零一夜”梦幻而绚丽的世界中；《武者之心》的舞台又拓展到机关重重、交织着阴暗与颓废的时之岛城堡和洞窟；而《王者无双》的故事就发生在王子的家乡——美轮美奂的古巴比伦城。此外，最重要的是，由于时间跨度与经历的影响，王子的性格前后是不一致的，《时之砂》里冲动卤莽而又玩世不恭的毛头小伙，经过15年在《武者之心》里变成了成熟坚强而又饱经风霜的勇士，紧接着在《王者无双》里，王子的行事心态由原先做事不顾自己人民的死活转变为处处为人民着想，再经过与黑暗王子的思想斗争后放弃旧我，最终成长为一代王者，这在一定程度上映射了大多数人从年轻到最终成熟的成长过程。波斯王子的那种奋力拼搏、顽强不屈的精神和对自己人性的思考就像一根线牵着玩家的心，游戏要表达的思想与老占卜师的话正好相反，人是可以改变自己命运的，且命运就掌握在自己的手中。

游戏以时间为主要线索贯穿始终，很吸引人，因为时间本身就是很神秘的事物，爱因斯坦曾经说过4维就是在3维坐标轴上再加上时间轴，所以在某种意义上可以说，时之砂三部曲是一系列4D的游戏。在大多数人意识中，时间的运动只是线形流动的形式，可是游戏中王子几次说到同一段话：“世人皆以为时间就像一条幽静的长河，永远朝一个方向流淌，我见过时间的本来面目，我可以告诉你，他们都错了，时间就好比暴风雨中的汪洋大海……”这就是时之砂三部曲里的时空观念：时间洪流是呈面性的。游戏中反复表现出“改变时间其实并没有改变结果”这个耐人寻味的潜规则，比如黑牛达哈卡就是为了恢复时间的平衡而诞生的，而在故事的结局里，不属于这个时代的时之女王凯琳娜最终也只得带着时之匕首离开这个世界，王子与法拉是有情人终成眷属，而维瑟尔终究还是难逃一死。对此不论是王子还是玩家们，都只能感叹在时间的长河中我们只是沧海一粟。

1989年，《波斯王子》的始祖版就开始引领2D动作游戏的潮流，如今，《波斯王子》系列的时之砂三部曲，亦被奉为3D动作解谜游戏的至高之作，从剧情来看这三部曲已经划上一个圆满的句号，但它们的出色表现足以流芳后世。


法拉在听王子讲述有关时间的传奇故事

游戏三部曲的题外话



在中国古代，无论是儒家还是道家，都主张“天地人”三极。据说，天的作用在化（无中生有），地的作用在育（养育万物），人的作用在赞（帮助）。人要帮助天地来化和育，天地人是互相补充的关系，这种关系在一起就是参。所以在中国，儒家有一个说法，叫“参赞化育”，这三者合在一块，就合成了一个完美和谐的自然。纵观游戏界，“天地人”三极的观点也适用于衡量游戏之中的三部曲是否优秀。俗话常说，富不过三代，一个游戏系列到了第三代（当然也不只限定为三代），确实很容易遇到瓶颈。如何突破，就成了摆在制作者面前的一道坎。最重要的还是创新，突破原有的条条框框，但又不能过于标新立异，以免与原来系列的世界观或风格接不上轨而砸了招牌，比如《仙剑奇侠传叁》，尽管人气很旺，但一直饱受争议，原因之一就在于世界观的衔接上出现很多问题。而《空之轨迹》另起炉灶，却能延续《英雄传说》系列的一贯风格，因此得到好评。身为玩家，我们惟有希望制作者们能做出可以媲美文学、艺术各领域的和谐统一的游戏三部曲了。P



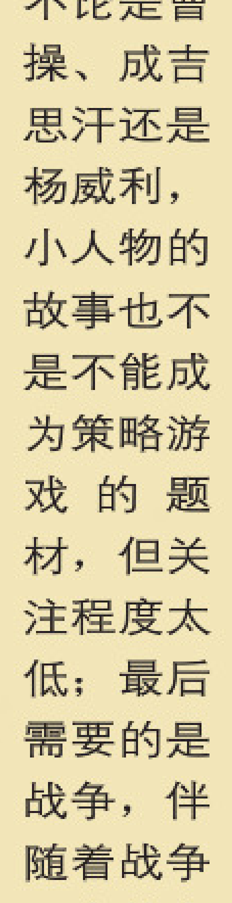
以史为鉴——谈策略类三国游戏与AI

■晶合实验室 北四环刷卡员

开篇明义，把标题先解释一下，首先说“三国游戏”，是指所有能和三国时期历史、地理、人物、事件搭上边的游戏，《三国志11》是这样的游戏，《富甲天下》《真·三国无双》《幻想三国志》《三国群英传》等系列也是这样的游戏，这些游戏的最大共同点则是利用“三国”这个卖点，以图吸引更多的玩家。策略类游戏的概念最初起源于游戏的“史前时代”，那时玩家热衷于将所玩到的游戏以类型进行划分，RPG、SLG等就是那时流传下来的提法。在当时游戏数量少、游戏内容相对单一的情况下，这种分类方法有相当的合理性和必要性，时至如今，虽然游戏类型大大复杂化了，这种简单的分类方法仍可借用。既是是望文生义，什么是策略类游戏也很好了解，这也是早期游戏分类方式的优点——基本准确，简明易懂。大体上说，策略游戏有几个必要的组成部分，首先要有一个相对完整、比较宏大又有相当知名度的游戏背景设定，三国系列也好，野望系列也好，银英传系列、成吉思汗系列等几乎无一例外；接着需要一个或一堆英雄，不论是曹操、成吉思汗还是杨威利，小人物的故事也不是不能成为策略游戏的题材，但关注程度太低；最后需要的是战争，伴随着战争而来的内政外交等，是最好的展现策略的舞台。

中国历史上三大著名的以少胜多的战役，三国时期就占两个——官渡之战、赤壁之战





潼关、函谷关、武关都是战略要地，但电脑显然没有防守意识



电脑董卓懂得了绕路进攻的方法，但他所带之军粮根本无法维持

以下的文字将以光荣公司的“三国志”系列（尤其是《三国志11》，本系列也是目前策略类三国游戏中的最优秀者）为样本，分析一下策略类三国游戏AI到底该如何制作。就像几乎所有的巴西球迷，都想象着自己能成为巴西足球队的主教练，而这些“候补主教练”心目中的巴西队成员都千奇百怪各不相同一样，玩家心目中的策略类三国游戏也是各不相同的，我只能是就策略类三国游戏中各要素（战争、人才、内政、外交）所对应的AI表现，来发表一下自己的看法。

一、AI——究竟能不能高

电脑AI高？还是袁绍IQ高？看了这个问题，看官们不必疑惑，我会在后文中有所解释。

AI太弱，也是很多玩家对“三国志”系列诟病的重点之一，意指电脑对手不能给玩家以足够的挑战，同时举出《星际争霸》《魔兽争霸》这样的游戏做对比，其实不论这种指责还是这种类比都大有欠妥之处。本人也是《星际争霸》和《魔兽争霸》的粉丝，这两个游戏如何优秀非本文之正题，只请各位想一想，如果《三国志11》的电脑在战斗中的AI如《星际争霸》《魔兽争霸》一样优秀，结果会是什么样？

趁着大家想的时候，我给大家讲一个曹操和袁绍不能不说的故事——官渡之战。公元198年年底，曹操擒杀吕布，占据徐州，次年3月，袁绍消灭宿敌公孙瓒，吞并了幽州，北方形成了袁曹两强并立的局面，冲突不可避免。此时袁绍拥有青、冀、幽、并四州，曹操拥有兖、豫、徐三州，从钱、粮、兵等各个方面，袁绍都明显强过曹操，而且后方稳固，曹操则有马腾、韩遂、刘表、张绣等强敌

在侧。

消灭公孙瓒后，袁绍起兵进攻曹操，这时袁曹兵力对比是如何的呢？野史小说言袁绍有百万兵、曹操有20万，这当然完全不足信，实际上夸大了10倍左右，袁绍动用的进攻兵力大概10万有余，曹操的防御兵力大概不到3万。在《三国志11》中官渡之战的剧本，曹操的总兵力为10万，袁绍是20万（短剧本为30万），出于游戏平衡性的考虑，这种设定勉强可以接受。

袁绍的谋士沮授给袁绍出主意，要袁绍倚仗自己综合实力的优势，稳扎稳打压迫曹操，并出骑兵扰乱曹操后方，不必期待决胜负于一役。袁绍采纳了沮授的建议，并派人游说马腾、韩遂、刘表、张绣等人袭扰曹操的后方，多线作战的曹操很快无法支应……好吧，我承认，上面这句话只是我的设想，史实是袁绍果断拒绝了沮授的正确建议，并由此对沮授的人品产生了怀疑。

那么曹操在干什么呢？他安抚住了马腾、韩遂，收降了张绣，亲率主力屯兵于官渡，伺机打击袁绍。此时又有一个不安分的主儿跳出来，那就是刘备，原本投降了曹操的刘备借征伐袁术之机，骗占了徐州，并联合袁绍向曹操发难。曹操在遣将试探性进攻失败后，果断亲率大军进攻徐州，曹操离开官渡主阵地就有可能被袁绍乘虚而入，对此曹操是这么说的——刘备，人杰也，今不击，必为后患。袁绍虽有大志，而见事迟，必不动也。

那么袁绍到底动没动呢？还真没动。为什么没动呢？不是因为不知道曹操离开了官渡，谋士田丰就曾劝他趁此机会袭击许都，可袁绍不采纳，不采纳的理由很有意思，是因为小儿子得了病。这简直就是一个真正的冷笑话，就好像我今天不想去上班，原因是我们家楼下的小卖部没开门一样。

结果曹操闪电般逐刘备降关羽，然后从容回到官渡主战场，前后用了不到一个月的时间。这时袁绍的精神头来了，他又召集部属商议出兵之事，田丰再次重申了沮授的正确建议，袁绍不但断然拒绝，而且把田丰视为沮授一党。袁绍进攻曹操的第一招是派大将颜良进攻白马，曹操巧妙地玩了个声东击西，袁绍毫不犹豫地上了当，曹操轻骑突击颜良军，斩杀颜良。袁绍似乎红了眼，再次拒绝沮授不可轻率冒进的建议，结果是把大将文丑的命也葬送了。

曹操小胜后依旧缩回官渡防守，袁绍两次受挫后依旧凭借着综合优势进军至官渡，官渡之战进入决胜之阶段。

两军在官渡相持有半年之久，互有攻守，曹操的最大问题是缺粮，甚至因此想退守许都，但谋士荀彧坚决反对，曹操采纳了荀彧的意见（此处可与袁绍对比）。此时袁绍大将淳于琼率队万人运粮至乌巢囤积，沮授又建议袁绍多派兵马防守，又被毫无悬念地拒绝了，我想袁绍一定是XX附体了，要么为什么所有正确的建议全拒绝，一门心思往死路走呢？


两家电脑在大混战，都是以多为胜的思路

这时许攸又向袁绍建议，曹军主力皆在官渡，许都必然空虚，可派兵奇袭。袁绍再次拒绝这样的好建议，此时许攸的家人在邺犯法被逮，终于逼迫许攸投向了曹操，而许攸马上向曹操进献了乌巢烧粮之计，而曹操是几乎马上采用了此计。于是便是曹操轻骑突袭乌巢，袁绍的粮草统统报销，此时袁绍还幻想着可正面击溃曹操的官渡大营而不去接应乌巢，由此逼反了张郃、高览，败局再也无法挽回，最终只带800亲随逃回河北。


刘璋在绝对后方的建宁屯兵十万，不知为何？而前线的梓潼已岌岌可危


在《三国志11》中提供以曹操为主角的官渡之战短剧本，在这个短剧本中袁绍的总兵力达到30万

以上花了大篇幅说明官渡之战的情况，占据优势的袁绍是如何犯下一个又一个的错误，而居于劣势的曹操是如何准确把握战机的，这其中还有两位君主对手下人才的驾驭和使用、对政治军事形势的判断等，很说明问题。有时我就想，在三国游戏中，玩家曹操纵然英明神武，想像史实曹操那样一点不犯错误只怕也难，电脑袁绍就算很蠢，要像史实袁绍那样一门心思把自己往死里整也不容易。结论是什么呢？就是如果袁绍不犯一连串严重的错误，那么无论是历史上还是游戏中，曹操都无法获胜。

接下来回到上文提到的问题——如果《三国志11》中电脑在战斗中的AI如《星际争霸》《魔兽争霸》一样优秀，结果会是什么样？结果就是像不犯错误的袁绍一样，轻松碾死曹操。以《星际争霸》《魔兽争霸》和《三国志11》做AI对比的人其实忘了关注前提条件了，在《星际争霸》中，玩家和电脑在最开始时处在平等或相对平等的地位上，玩家依靠自己的大局观和微操作战电脑而胜之，享受因之而来的成就感。在《三国志11》中，情况大大不同，电脑和玩家在最开始就不平等，官渡之战时袁曹的差距尚在可接受的范围，在三国鼎立局面已成型的剧本中，自定义的玩家只能选一个边陲小城起家，但他游戏胜利的条件依旧是统一全国，这种剧本里，电脑只要有你十分之一聪明，那么获胜就基本上是不可能完成的任务。

所以，在《星际争霸》《魔兽争霸》这样的游戏中，电脑AI是越高越好，而在《三国志11》中，AI不需要也不允许太高，电脑有时不得不装傻，把自己的脸凑过来让玩

家抡圆了打个满脸花，使玩家得到各种各样的满足，但玩家还不领情地责怪电脑AI低……

二、AI——该改的得改



电脑讨要俘虏的思路很奇怪，似乎全是随机的

也许有看官要问了，那是不是策略类三国游戏就不要AI了呢？当然不是，装傻也要装得像才行，大家可以注意一下，电影电视剧中将呆傻痴疯这样的角色演得活灵活现的演员，都是具有相当功力的优秀演员。三国游戏里的AI也是一样，既不能太聪明让玩家有挫折感，也不能太愚蠢对玩家没有挑战性，拿捏好火候，比单纯做好或做不好难多了。而且除了军事方面以外，人才、内政、外交等方面的AI还是需要有所提升的，也有很大的提升空间。

以《三国志11》而论，战略层面AI需改进和调整之处也有不少。战略层面主要指电脑势力的发展规划和攻略方向，说得再明白一点儿就是和谁战和谁和，什么地方采取攻势什么地方采取守势。著名的《隆中对》对于这点诠释得很清楚，“曹操比于袁绍，则名微而众寡，然操遂能克绍，以弱为强者，非惟天时，抑亦人谋也。今操已拥百万之众，挟天子而令诸侯，此诚不可与争锋。”就是说曹操暂时不要动他。“孙权据有江东，已历三世，国险而民附，贤能为之用，此可以为援而不可图也。”这是说孙权不但不能打，还要与其结盟。那么打谁呢？“荆州北据汉、沔，利尽南海，东连吴会，西通巴、蜀，此用武之国，而其主不能守，此殆天所以资将军，将军岂有意乎？益州险塞，沃野千里，天府之土，高祖因之以成帝业。刘璋暗弱，张鲁在北，民殷国富而不知存恤，智能之士思得明君。”进攻的首选目标是荆州和益州。

玩家们在《三国志11》中的目标就是统一全国，这和隆中对时的刘备基本相同，不管刘备是真想匡扶汉室还是想自己称王称霸，那么玩家在游戏中的战略思路是如何定的呢？我想无外乎以下几条，首先就是打得过打不过的问题，紧邻强大势力的玩家一般都会先稳固防守，这就是“此诚不可与争锋”，同时寻机灭掉其他小势力壮大自己。接下来是“地”和“人”的考虑，占领富庶之地、险要易守之地或是平定后方以绝后顾之忧都是合理的想法。“人”的层面也是玩家考虑比较多的，人才收集是玩家的乐趣点之一，灭掉刘备不是因为我恨他，仅仅是要得到他手下的一干英才而以。就历史上来讲，刘备入川几乎全盘接收了刘璋的部属，而曹操也有“孤不喜得荆州，喜得蒯异度”这样的话。

现在看看电脑AI（以《三国志11》中最高难度为例）在做什么？紧邻玩家的电脑甲疯狂进攻玩家，被他身后的电脑乙抄了后路，当然这完全不是螳螂捕蝉黄雀在后的故事，电脑乙进攻电脑甲仅仅是想在灭掉电脑甲之后再进攻玩家。简单一句话就是——有条件进攻玩家的就进攻，没条件进攻玩家的创造条件也要进攻，实在打不到玩家的就不管东西南北乱打，明显缺乏合理的发展规划。这种AI设定方式既不合理也不厚道，同时有偷懒的嫌疑。

那要怎样改进电脑的AI呢？其实也不难，电脑的长处在于计算，只要能把人的思维数字化，要电脑学会不难。任何一家电脑君主，都要随时随地做形势判断，判断方法是把和他相邻的其他君主的实力数字化，兵马钱粮、攻城器械，拥有的城市数和将领数，统统折合成一个分数（不同的将领根据能力得分不同），根据最后的得分来决定要不要进攻，进攻哪个，当相邻势力异常强大时，就尝试与之结盟等。当然这只是简单的构想，需要细化的地方还很多。

基于前文已经提到的原因，电脑在战略层面的AI不需要做得太高，AI的改进只是让电脑更像一个人，更有序化一些，不至于像没头苍蝇一样。知道马走日、相走田，离成为象棋大师还差十万八千里，但总是马走田、相走日的电脑应该改改了罢。

以上是战略层面，具体到战术层面，也有些完全搞不明白的地方，不知道大家有没有留意过《三国志11》中电脑攻占城池的主要手段（基本上是唯一手段），那就是用攻城器械把城防降为0。这首先是游戏设定不合理的地方，比如相对于城防数值来说，工程器械对城的破坏值太高，且城防不可修复等。关于攻城器械的发展和演变历史这里不多说，足可专门写篇文章。攻城器械（冲车、投石车、井栏等）主要是围城时使用的，而在《三国志11》中，这边马队冲来冲去，那边弓箭手箭如雨下，攻城器械则不管不顾，只是打对方的城，这多滑稽，围不住城怎么用攻城器械？对方城里冲出兵来，这些器械大概只能当劈柴烧了。


电脑挖墙脚很夸张，公孙瓒从刘表处挖到的廖化从江夏回到北平不知道要走多久

好吧，人在矮檐下只能把头低，既然玩《三国志11》，只好接受它的规则。可电脑马走田这样的举动还是让人不舒服，攻城器械受一般部队的进攻不能反击而且损伤很大，利用其他部队保



护这些器械应该是常识吧（玩家总是尽可能这么做），这从AI设计角度不难做到，但电脑完全没有做。

就历史事实而讲，攻城大致是3种方式，一是前面提到的砸城墙，如果守军坚决抵抗，即使砸坏城墙，巷战也是免不了的；第二种是围城，让对方断粮断水士气下降，最后破城；第三种是靠内应开城或是劝降城守将，当然最多的情况是兼而用之。现实中的攻城难度很大，以三国时期论，郝昭守孤城，强势如诸葛亮者也没有攻下来，这样的例子很多。

对于游戏设定来讲，我觉得应该有以下改变，首先是城防变强而且可修理，其次攻城器械不作为单独的部队出现而是部队携带（《三国志11》的前几代作品有这种设定），满足某种条件的情况下就可用器械攻城了。

三、AI——再像真正的君主一点

不论是在真正的三国时期还是游戏中，人才都是至关重要的，《三国志11》中电脑在人才获得和人才使用方面的AI表现尚可，我注意到像曹操这样手下人才济济的君主，出兵时的确注意到了文武搭配等事项，但缺乏人才的君主在这方面表现得差些，也算有情可原。

三国时期，曹刘孙等多家君主都有善于发现人才和使用人才的佳话，而电脑在这方面的工作要简单得多，毕竟在游戏中人物已经数字化了，电脑要做的只是对各类参数排序而已。基于此，电脑对于在野人才和俘虏的录用、对对方势力的挖角等表现得中规中矩，基本让人满意，但对人才的使用方面还有较大提升空间。

我们注意到，即使是“三国志”系列游戏，每代中人物的设定构架都不相同，但不论怎么设定，要人尽其用，避免千人一面是两个基本准则。

《三国志11》中人物特技的设定确实很棒，使得很多原来二流甚至三流的将领也能人尽其用，也暗合了“浪花淘尽英雄”之意。这样的设定让玩家受益很多，手无缚鸡之力的陈珪凭借“言毒”（智力低于他的人必中伪报之计）可轻松戏耍敌人，遛傻小子一直到他粮尽撤退，但电脑几乎从来不会利用这些将领特技来对付玩家，未免有些装傻装得过分。其实AI实现起来一点都不难，以“言毒”为例，只要设定为判断己方兵力劣势，就尝试伪报统军将领智力低于自己且兵力最强的部队，说起来很绕口，实际上电脑只需要执行几个判断语句。有人会担心这样电脑变强玩家会不会吃不消，我想玩家这点应变总是有的，对付“言毒”，只要加一个高智力文官即可，要是你只派吕布这样的傻大个上阵，被涮也是活该。

《三国志11》将人物设计出了区别，但自己却没有好好利用这个区别，实在可惜。

电脑AI在内政方面表现拙劣是最无法令人容忍的，无论是哪种内政发展规则，纯粹用数字表示发展程度也好，实地搞建设体现出视觉效果也好，无非是个计算的过程。单纯比计算，人脑不可能胜过电脑，合理调配手下人员以获得最佳的内政效果，对电脑来说是轻而易举的事情，但我们看到的并不是这样。

还是拿《三国志11》来说事，推出威力加强版后，内政设施中的市场和农田等可升到3级，升级方式是1级农田合并相邻的1级农田变成2级，2级农田合并相邻的1级农田变成3级，同时在紧邻农场的地方修建谷仓可使农场收成提高1.5倍。在这种设定的情况下，一个六角形建设用地（周围6个围住中间1个）要如何建设才能收入最高呢？答案很明确：周围6个建成三级农场、中间修上谷仓。考虑到设施合并规则，中间的谷仓要最后建，否则周围最后建的农场只能是一级，这其实是个很简单的数学问题，再看看电脑AI给出的答案，绝对无语了……


这是玩家建造的农场组

实际游戏中，各个城池外的可建用地形状并不规则，玩家不小心就会建错，但对电脑来说，找到最佳建设方案实在是很简单的事情，到处胡搭乱建绝对是AI设定的缺陷。也许有玩家说这是游戏故意表现出某些君主的弱智，事实也并非如此，聪明至曹操愚蠢至阿斗，表现得几无差异。


这是电脑修建的，效率实在糟糕

相较于战争、人才、外交等领域，内政应该是电脑最拿手的，因为电脑的内政建设较少受到来自玩家的影响，电脑的内政AI也因之要表现出高水准，让电脑不通过作弊也可比玩家有更多的钱粮。

就历史而言，关于曹魏屯田的研究历来为史家所重视，这也正是曹操可以强大进而统一北方的基础，而诸葛亮、孙权也在各自国家实行屯田，战争的胜利实际上是后勤的胜利。从这一点来说，《三国志11》中对于钱粮的设定还是太过宽松，很少有电脑出现钱粮不足的情况，玩家稍经努力也很快不再为钱粮发愁，这和史实中诸葛亮举全蜀国之力伐魏而数次因粮草问题撤军反差很大。

最后说一下外交，基于目前三国游戏的构架，外交是毫无用武之地。在《三国志11》中，外交对于玩家的作用就是在自己还弱小时和强大的电脑停战，以获得发展机会，而对于电脑而言，外交的唯一作用是上门讨回被俘虏的将领。像真正的三国时期那样靠外交壮大自己、打击敌人，对于电脑来说太难了，我们无法在这一领域对游戏设计者苛求。

最后重申一下，到目前为止，“三国志”系列是策略类三国游戏中的最优秀者，《三国志11》能博得广大玩家交口称赞，有其必然的理由。以上对于游戏AI设定的探讨，多是百尺竿头更进一步的要求，所谓没有最好只有更好，文中很多地方提到历史上的三国如何如何，并不是说三国游戏必须按照三国历史来做才行，游戏就是游戏，不是历史书，需要有相当程度的虚构。之所以总提历史如何如何，只是想游戏能更靠近历史，更具有三国味，无论如何，那段历史正是玩家喜欢并接受三国游戏的最初原因。提到AI提升方式时，笔者不是异想天开提出些不可能实现的方案，而是尽可能在可实现范围内修正，如果看官觉得修正后AI依旧不能满意，那只好拜托游戏制作者再加加油了。P

迷城的国度 NEXT

■黑龙江 杨雪梅

精	总评 8.2
制作	Falcom
发行	北京娱乐通
类型	角色扮演

文化包容性：8.0 上手精通：8.0 画面：8.5 音效：8.0 创新：7.0 剧情：9.0

《迷城的国度》和《伊苏》、《英雄传说》被称为Falcom的三大RPG，是日本PC游戏史上最受欢迎的、Falcom历史上销售数量最高的RPG巨作之一。而本游戏则是20年后的全新之作，继承了前作庞大种类和数量的怪物与道具，以及高自由度的成长系统等特点。游戏背景是传说中谜一样的神秘古城——“奇岩城”出现在威欧鲁湖面上，为了一探古城的真实面貌，冒险的人们前赴后继，然而一旦开船靠近它，古城就如幻影般消失了。在骑士没落的时代，失去了主君、找不到自己作为骑士应有姿态的青年，受到好友的邀请在各地游历，游历到这里发生的故事。

注：本游戏倾向于探索迷宫与解谜，本攻略将所有谜题全部解开，包含了全部宝箱位置，并经精确测试得出S级评价条件及2张表格中的数据资料。本攻略适用于由北京娱乐通发行的《迷城的国度NEXT》简体中文版。



一.被抢走的第1个王冠

游戏从在旅馆与夏儿的对话开始。前往道具店，买一把钥匙，去精灵堂，与丽丝对话得到街外遗迹的钥匙，这样迷宫的探险就正式开始了。另外3个通往街外的出口暂时都无法去（铁门、升降梯、湖），铁门前的柱子可以回复和存档。

将物品栏里的武器等和技能栏中的对应技能装备上，进入街外遗迹后第一个空旷处左边有个装钥匙的宝箱，往前遇到敌人，左键为攻击，右键是魔法与技能，如果正面攻敌多会出现Miss，要绕到敌人的后面攻击。消灭后从左前角的宝箱再得到一把钥匙。开门进入下一场景，出现地精，一定要练熟背后攻击（必中且伤害值加50%），出现红光一闪就是成功了。

敌人全灭后先走右边的门，下台阶走向出口时出现粉色结界阻挡，敌人出现，闪躲着与敌绕圈，不要被火球碰到，清光后直走到尽头拿宝箱。回街买钥匙后回到绿色石像那里进左边的门，若不小心将箱子打破退出门再进就会恢复原样。两个宝箱中分别是铠甲和骨头，骨头可留着以后自己做钥匙，也可卖给道具店使钥匙降价。开旁边的门进去与地精混战后应该就是第1次升级的时候了，可回精灵堂分配奖励点数。奖励点数可用来提高各项能力，在丽丝处自由分配。分配后到升级前可以修改，但一旦升级就被固定，如果分配错了就只能通过在精灵堂降级重练，回到上一个级别，经验保留一半。

下台阶进门，直走至尽头，拿2个宝箱。往回走，看过CG后与骑士开战，主人公倒下，而后得到守护神卡片1。注意：在游戏过程中会通过开宝箱等方法获得各种不同功能的卡片，得到后在精灵堂替换，并随卡片级别的上升，主人公能力也会增强。



二.第2个王冠

将石板交付给夏儿，与她对话便多了个读石板的选项。若刚才的CG没有跳过，那么现在马上就能读翻译好的石板。等找到古文书后还会有更多选项，每完成一段情节后回来选此项即可阅读内容。每读一块石板都会得到一定经验，还会得到便当，但如果没有获得古文书且石板连读超过3次，则只能得到3个便当和3次经验。

可在道具店买咒文书，12个魔法只有2个在这里买不到，需在宝箱内获得。现在可以出城了，遇史莱姆，对于现在的主人公来说必须绕到它后面攻击才行（接近它时出现金色V形的地方就是正面）。来到岔路先往右走，至尽头，遇阿尼艾斯。然后回岔路走左边的路，柱子旁有块巨石，以后得到对应道具后这里可以破开进去。这里有大量史莱姆和3级地精，注意不要被围攻，对地精需用魔法，物理攻击力不够。在下一个场景中，河对面的圆孔门先不要去碰，往右走，引墓碑旁高处一个喷火的地精下来，全灭后高处出现宝箱，回岔路，往前走，走左边需要钥匙的门，从刚才的宝箱中得到守护神卡片2。退出门继续直走，下一个场景被栅栏挡住暂时不能通过，退出门往右走，第3场景出口处的石像是用来为卡片升级的，以后的迷宫中会多次遇到。在下一个场景杀敌的同时注意武器的熟练度，出现这个“Skill Get”时就可开包换武器了。

这里解释一下武器熟练度——每把武器都有自己的技能，随杀敌数量的增加而提高，到100%后就会出现“Skill Get”字样，意为武器的技能不需装备武器也可使用了，且随着百分比的增加攻击力也增加，武器熟练度200%时为最强，割花和草也能长熟练度，随机有钥匙、骨头、钱出现。技能分发动系和状态系两种，前者为消耗性的，需装备才可使用，后者则只要放在装备栏即产生效果。

接下来往右走看见方台和机关按钮，以后这种石台上必有宝箱，有的需要一定步骤才能出现。将下一个场景中的箱子推到机关上栅栏就会打开，进去后右前方有块巨石，要记住它。河中出现大史莱姆，分裂后在水中很难看清，将它们引到岸上解决。过去后从宝箱中得到昔日的古文书。往左走又回到有两个按钮的场景，推下箱子压住，宝箱出现守护神卡片3。这时全地图走过且消灭了所有敌人，碰圆孔门，看过CG后阿尼艾斯出现，买她的骨削，就可以用骨头削钥匙了。


为卡片升级的石像

注意：只有在每一大地图中的所有场景全走过，且消灭所有敌人后再回到固定的几个场景中与阿尼艾斯对话，才能买到珍品，若达成条件不够，掘出物就会随机出现SP药或往返道具等，可切换场景后重走再拿。


遇到小Boss火龙

进圆孔门，碰门时出现小Boss火龙，打到半血后它会吐几次火，然后用尾巴扫一下。战斗时用技能“不意打”可增加背后攻击威力，消灭后可在宝箱中得到火魔法1的1级咒文书，而后进入千古谜道。在第一个岔路打破箱子往右走，冲进水中取得宝箱中的双鱼的石板，返回唤气，再取宝箱中的月星。回岔路，左边房间为死路。由岔路直走的史莱姆死时自爆，也炸同伴，小心连锁爆炸躲不及会瞬间死亡。右边洞门为深水区，也可冲到底开宝箱（建议先不去）。直走至下个岔路，先往左灭敌后出现宝箱，内为钥匙。骷髅很强，建议将两种敌人引至集中，史莱姆自爆时会一下炸死骷髅且不复生。如果用魔法攻击骷髅也不会复生，但不会掉木箱，木箱碰魔法后也会消失。往前走右拐进入圆形区域，宝箱中为守护神卡片4。断梯处有星光，记住这里，回到岔路，取得右边屋子宝箱中的红宝石腰带，装备后推铁箱压住机关开栅栏。

由第1水门左走去下一场景，水中出现小Boss，是个超大的史莱姆，攻击过程中不停分裂，用魔法清光它们！若以物理攻击结束最后一刀可得到复活药。上去取得圆盘钥匙，进入圆孔门后直走至第1水门关闭器处拉下，进深水区，楼梯上2个宝箱中分别是巨蟹的石板和400G，门洞里是刚才拿不到的

遇阿尼艾斯地点、条件与珍品

地　　点	珍　　品	作　　用
千古谜道入口前	骨削	骨头制钥匙
库罗瓦遗迹西北方的双瀑布	力之果	加STR上限
第三水门关闭器外	智慧之果	加INT上限
魔桩森林出口	骨削・改	随机将1根骨头制成2把钥匙
伊格利特山2层外面	神气之果	加REF上限
扎拿度拉比林斯中央下部的大厅	忍耐之果	加CON上限
奇岩城小Boss的房间	精心之果	加MND上限
奇岩城东端T型空中走廊断开处	禁断之果	得到1BP
任何上述地方	铠甲	防御力240的终极铠甲

注：除最后一项是以上全部珍品都需购得外，获得条件均为大地各场景全走过敌人全灭。

守护神加成值

功能	满级效果	最高级别
加HP最大值	最大HP×1.4	10
增加技能使用次数	技能使用次数×4/3	10
提高魔法威力	伤害数值×1.3	10
增加药水效果	回复量×2	5
增加熟练度获得量	获得量×3	10
增加物品掉落几率	有物品的敌人必掉	8
低买高卖物品	买价-20%，卖价+20%（阿尼艾斯无效）	10
增加经验值获得	获得量×1.5	5
抵御异常状态	持续时间少3个单位	3
增加腕轮效果	吸血3倍，精多3点，敌人陷入静寂和束缚几率3倍	3
提高武器能力	武器ATK+30%，防具DEF+30%	5
增加升级后点数	9	3

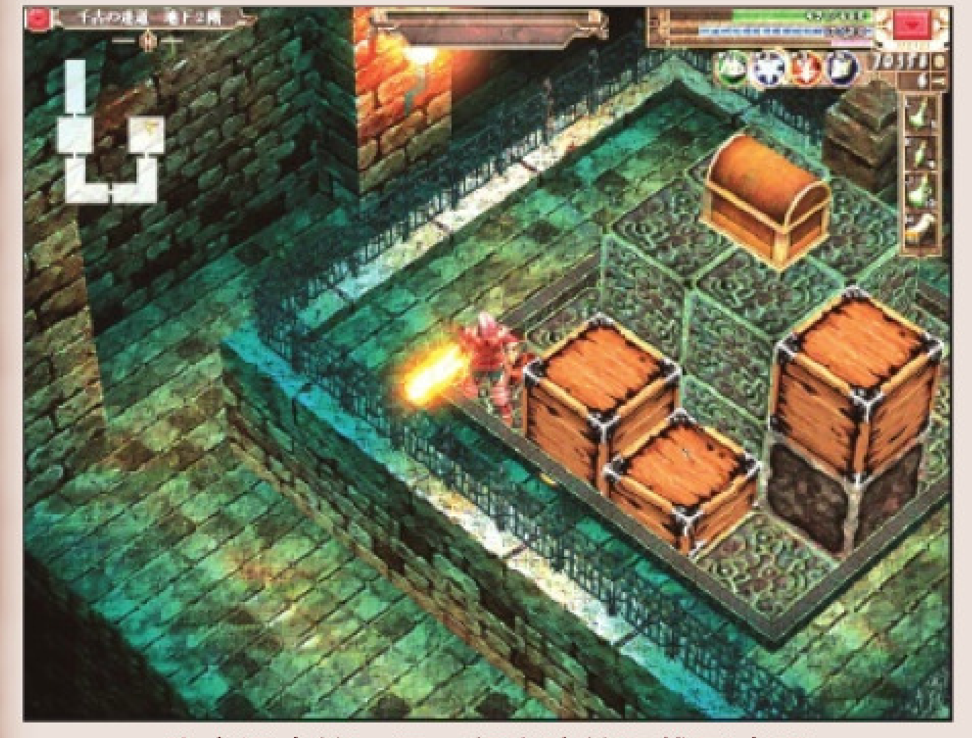
宝箱，内有守护神卡片5。去取得月星的地方，开门入岔道，先进左侧的门，箱子堆中有一宝箱，内有火焰的剑，技能装备后打骷髅不会再复活。往右走，对弓箭手骷髅使用魔法攻击，尽头2宝箱，分别为憧憬的古文书和毒之腕轮。回岔路，从另一个门直走到有两个火台的岔路，没被巨石挡着的门只要用火魔法点燃火台就可打开。推箱子，第一段往前推，削掉半个即可，第二段顺台阶推到最上面后削掉一半。通过旋转楼梯回到库罗瓦遗迹，往前走出现6级地精，把月星放在装备栏，随时回去补给。清光后走北出口到岔路，这里的蜥蜴极怕冰属性魔法，然而装有这个魔法的宝箱暂时得不到，于是先往北逃，弯道尽头有装有500G的宝箱。宝箱右边有星光，记住。从有蜥蜴的场景往右走，又有巨石，记住。走下去见到石像，看CG后先别前行，回岔路往左走，一路清到瀑布处，回到初遇6级地精处。南走是被栅栏挡住的那个门，点燃两个火台，开启捷径。往西走，场景左壁也有巨石，这里的地精会随机掉剑。瀑布后面的宝箱内为奇闻的古文书，最西面场景暂时没有东西，出来后遇阿尼艾斯，买力之果。从老人石像处往前走，灭敌后门打开，此时可回城补给，买解毒药，换加HP上限或草药作用卡片。

第1个Boss贝里拉德

打击点是它所吐出的链锤和树根上的黑色树核，先砍后者，几刀后会暂时休眠，此时马上去打临近的，绕一圈后回来继续打第1个，其间要躲链锤的突然袭击，会使人麻痹。树核不但会给链锤少量补血，每隔一段时间还会放毒，范围为粉色雾气弥漫到的地方可以躲开，或用解毒药顶着，趁它放毒不会闭合时一口气解决它。树枝也会掉落粉色团子，增大后爆炸放毒，炸开前躲开即可。树核全灭后攻击链锤，几下即可消灭，本体消失。宝箱是第2个王冠，直走宝箱是力量手套，装备后打碎堵在出口处的石头出去，再次与骑士战斗。

三.第3个王冠

回城，去武器店，每消灭1个Boss后武器和防具都会增加，依次买武器以收集技能。装备力量手套打破在库罗瓦遗迹最初看见的那块巨石，还有老人石像那段路上巨石，宝箱中分别是冰魔法1的2级咒文书和剑。去千古谜道被石头挡住的那两个地方，打破向上道路的石头开门，开启捷径。


砍中间木箱一刀，将左边箱子推到中间

打破向下道路上的巨石，来到千古谜道地下2层。在第1个岔路，别打到“Danger”的箱子，会爆炸。先走左边的门，骷髅会随机掉买不到的魔法药。直走至下个岔路，灭敌，栅栏开。先往左走，方台上有宝箱，但暂时看不到。从打开栅栏的门走下去，宝箱中有铠甲，第3水门那边的宝箱拿不到。回到有射箭骷髅的岔路，走另一边，打破石头直走，有被石头埋住的门洞，记住。在岔路出现僵尸，会喷毒，死后掉解毒药。直走进去，穿过第2水门，得到金牛的石板和怨念的腕轮，看到漂浮的宝箱。返回岔路进门洞，将左边场景中的第2水门关闭器拉下，走右边至推箱子，砍中间木箱一刀，将左边箱子推到中间，上去砍上面木箱一下即可，得到圆盘钥匙。回“Danger”木箱处，远放魔法炸开路，宝箱中是散华的古文书。

破石出去到达地下1层，进入伊古利特山。天落大石，地上的黑影就是石头要落下的地方。快到岔路时出现米陶诺斯，小心它的突进技能。走到第一个岔路，走上面，在升降梯轨道前跳下与骷髅奋战，有很大几率得到魔法药，左走后直走是没开启的捷径。走下坡，遇山洞，破石启动升降梯，返回哈莱克街，与守梯人对话，得到500G。乘梯上去，进山洞，上台阶，宝箱中是盛宴的古文书。岩浆对面宝箱暂时拿不到，走右边的门，3个红箱子推成一排消失，取得蓝色斧头，对面的宝箱拿不到。走左边门，装备火焰的剑砍火龙。直走至下一场景，最左边墙壁内有雷魔法1（2级）。往右走，史莱姆攻击即施毒。下一场景破开墙上裂缝得到天蝎的石板。沿坡一路走上去到右边出口，破石乘升降梯下去，推下铁箱，制造捷径。往左走进入场景后沿路下去，用雷魔法直线穿透定住一路敌人再依次攻击。进门，在千古谜道地下2层得到双子的石板，进堆满木箱的门，推木箱（见表1）

表格中数字代表箱子的位置和数量（下同）。方法：aC削1下，cC1下，bC→aC（→代表推到，下同），bB1下，bC→bB→bA，aA1下。

	A	B	C	D
a	2	2	2	
b		1	1	
c			1	
d				

表1

退出房间走另一边，进门洞灭敌后往左走，看到之前隔水门相望的宝箱，内为守护神卡片6。向右走经过2个门洞，先无视圆孔门，往右走，清敌后先走对面的路，打开第3水门关闭器。出来遇阿尼艾斯，买智慧之果后再去另一条路，木门左侧墙内有500G和守护神卡片7。开门宝箱出现小Boss，骷髅祭司，不要撞它的防护罩，依次消灭死灵后再用魔法对付它，消灭后宝箱内为雷剑。回圆孔门处打开，先推左边的箱子，3排箱子从左至右依次打1、2、1下，进门。尽头开门下楼梯，是之前看到浮在水上拿不到的那个宝箱，内为圆盘钥匙。回到箱子堆，推另一门前箱子，最前方箱子推到缺口中成一排，从右至左依次打1、0、1下，进门直走至岔路，正对着的门内为汪洋，不进。左走开门，走至门前有4根柱子处，右墙可破，内为“空的”石台。开门上楼梯，将两个箱子推到按钮上后上第1节楼梯，站在上面放出魔法打碎2个箱子，得到逸乐的古文书，进门。用往返道具进行补给，买下道具店里到现在都没有的1级魔法书，学会。

第2个Boss斯高尔图拉

第1阶段弱点是眼睛，用魔法打。技能装备“觉醒智”，增强魔法威力，戴水耐性帽子防冰冻，使用火魔法。全用完基本可将它打至半血，若不够就用魔法药。它有两种招数，前肢横扫和落石，前者只要远距离攻击即可躲避，后者和躲落石一样看地上的阴影。半血后进入第2阶段，它下来冲撞，可躲在入口台阶左右两个小空间里用雷魔法，它撞不进来，若魔法与魔法药都用尽也可装备“不意打”技能躲在柱子后面引它来撞，撞上后它会有几秒的硬直，这时冲到它背后砍几下逃跑，其间小心它撒下的楔子，若爆炸就是大范围冰冻。

拿到王冠后往前走，用火魔法溶掉左侧的冰，之中的宝箱有天秤的石板。往前走取得魔法眼镜，能看到隐藏的物体，但看不到NPC和敌人。上去后从宝箱中取得解传送阵封印的项链，装备后站在其上开启。回城，在湖边找到丽丝，得到破魔矢。而后去回收需要眼镜的宝箱——在千古谜道中门前有4根柱子的场景取得盾牌；在千古谜道地下2层，上文提到有空石台处取得火魔法1的3级咒文书；在得到巨蟹的石板处戴眼镜后看到隐藏道路，取得火魔法3（1级）；在库罗瓦遗迹买力之果处左边，之前没有东西的场景取得1000G。



四.第4个王冠

到最初去千古谜道的场景中半截楼梯星光处，装备眼镜后从上面的门出去，能看到右边是通往库罗瓦遗迹的捷径，进入魔桩森林，里面的空间是交错的，基本每个场景都有4个画有武器图案的出口，走错一次就会回到入口，戴眼镜后发光的图案处是正确的路，但要先去取宝箱：从入口处开始，→决意的古文书；←↑守护神卡片8；←↓→处女的石板；↑→↑↑↑束缚的腕轮。此处敌人有两种雷光球和两种蜥蜴，其中一种雷光球死前会自爆，在看CG前最后一个场景的特大蜥蜴会掉武器店和宝箱中都不会有的吹飞技能斧头。与阿尼艾斯对话买到骨削·改，利用森林出口宝箱中得到的飞鞋过水面，飞鞋的使用方法是：助跑后遇低处自动跳，过去之前不要松开鼠标，过去后松开解除飞空状态或到时间后落下。

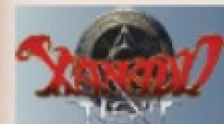

破开第1个喷火柱旁的墙

下一场景出口出现小Boss，动作都很大很慢，很容易绕到其后攻击。僵尸全灭后它会再招，所以要留1个不打。来到伊古利特山又一入口，进去，拐入最近的门，撤掉火焰的剑，敌人为火属性。下一个门进去后破开第1个喷火柱旁的墙，戴眼镜得到雷魔法3（1级）。至岔路，宝箱中为升华的古文书，用飞鞋走到对面，就是当时取得盛宴的古文书的地方（取得过古文书和石板的宝箱第2次打开会有钱拿，可反复切换大地图取）。用飞鞋去取得蓝色斧头处隔岸的雷魔法2（2级），回岔路，走另一边，清敌后宝箱出现，内有静寂的腕轮。掉到岩浆里会损400多血（无论主人公多少级）后从场景入口处重走，直走到尽头得到神命的古文书。回刚进到伊古利特山的场景，走右边，用飞鞋过去，经过史莱姆的场景后熔岩中只有细细的一条路，喷火柱下降后不要停顿，一口气冲过。下个岔路熔岩那边有缺口，用飞鞋过去，戴眼镜取得冰魔法3（1级）。回来后走对面的洞口，来到2层外，出现冰龙，小心被冻住，进洞得到人马的石板。回到岔路洞口外，阿尼艾斯出现，买神气之果。回岔路，开门，来到取得人马的石板的宝箱上方，戴眼镜上去进入3层内部，用飞鞋走过，进山洞左坡，宝箱中为铠甲。从右坡上去，在下一场景宝箱中拿到1000G。走最近的门，推箱子，木箱砍一半，站其上推下有色箱消去后木箱全砍，推机关，出现宝箱，暂时拿不到。出房间，走另一个门，地上并排4个孔为关闭了的火门，走到最上可看到开着的火门。进坡中间的岔路，先用飞鞋走岩浆那边，到达4层外，左边宝箱中为摩羯的石板，右边是守护神卡片9。用火魔法溶化升降梯上的冰后，可连接到连通千古谜道有米陶诺斯的那段山路。回岔路，走另一边，踩下开关，挡路的火墙关闭。进门，见到圆孔门，拐入山洞，踩开关，火灭后从火旁缝隙跳下，从之前太高够不到的宝箱中取得圆盘钥匙，重复走一遍到圆孔门的路。先在门口消灭火龙，再上前打米陶诺斯，魔法效果不明显，正面近身战有一定几率会被麻痹，最好不断使用全屏冰冻后在后面砍。开门，灭敌后出现宝箱，内为武器（若先杀龙后在下坡尽头解决红鸟也有一定几率掉这个武器，拿去卖掉一个绝对暴富）。前进至只有1只冰龙的场景，它会掉冰魔法2（2级），前提是用物理攻击消灭它。至岔路部分，先走上面取得使命的古文书，回岔路（跳下是重复路），往前走将第2个场景中的石头破开，跳下得到复活药。回到这里继续前行，来到柱子旁，撤掉火剑。



第3个Boss邪恶亚龙

第一阶段，Boss的招数一为跟踪火球，只要原地小范围绕圈即可躲避；二为剑气，左右移动可躲；三是蓄力后的全范围攻击，但只攻击同层，所以它在平台上就要站在下面，反之一样。攻击它的时机是在它蓄力时，魔法只有它着地时有效，推荐在躲剑气时唱战歌。第二阶段，岩浆上升时要快速跑上平台，稳定后它放射线，可站在边缘诱使射线也在边缘，往平台中心跑即可。战胜后得到第4个王冠和水下呼吸道具。



五.圣剑

回收宝箱，在库罗瓦遗迹大号史莱姆处打破巨石进去取得剑；还有最后一块大石打破后取得无属性魔法1（3级）（将任意一木箱砍一半，走到完整木箱上用飞鞋走到铁箱后推铁箱）；在千古谜道地下2层汪洋尽头宝箱中是吸精的腕轮；被石头埋住下部的门洞，站在小石块上使用飞鞋走进去取得战歌技能武器。在道具店买下巫女公主的弓，第1次4000G时不买，第二次会降至3000G。带着弓和矢去湖里，岸上宝箱内为灯火的古文书，装备各属性技能。

第4个Boss 艾斯克莫埃德

躲地上的黑影，它发出有色光层保护自己时只有用同色属性武器技能才有效。见它欲放出贯通且随它本体旋转一周的光柱时要迅速绕到它后面，随光柱移动旋转，边后退边攻击即可。消灭后进入下一房间，武器装备栏放弓，物品装备栏放破魔矢，点墙上的眼睛。

	A	B	C	D
a		2	2	
b		1	1	
c		1	绿	
d		1	1	

表2

在街外第一次遇阿尼艾斯处出现新迷宫，走至圆孔门处，先走右边，推箱子（见表2）方法：dB1下，dC→dB→cB→bB，bB1下，bC2下，绿→dC→dB→cB→bB→aB，完成后得到圆盘钥匙。回岔路走左边，宝箱打开后消失，结界封门，消灭敌人后又会出现，共3批。开圆孔门，往前走路过又一圆孔门后，前走至碰壁，破开取得圆盘钥匙后返回，出现阿尼艾斯，买忍耐之果。开圆孔门，进去后右边第一个门打开后可看到木箱机关。先退出走正路，上一小段台阶后右在边有两个灯台处前方墙壁可破开，进去直走取得狮子的石板。右拐到达刚进过的那个场景，清敌后绕回下面，取得吸血的腕轮。刚才破开的墙壁对面对应处也可破开，里面放火墙的敌人掉头盔（把它留在最后消灭），往前走推箱子（见表3），方法：2木箱各1下，bB→bA，bE→bF，dA→eA，fC→eC→eB，右同，2木箱各1下，fA→bB，右同，取得剑。由正路前走下水，先去地图上左边凹处，破开墙，推箱子（见表4），方法：留下fB，其余3绿消掉，3蓝消掉，bB1下，站其上推下cB，3红消掉。bC→bB，cC→dC→dB，dB1下，fB沿直线推到另一平面，消掉已在3绿。栅栏降下，但拿不到宝箱。回水道，进北边的场景，蝙蝠会掉铠甲。往右走，从刚才那个宝箱中取得雷魔法1（3级）。回水道进最后一个门后先走中间，直走到达有血柱的场景，出现本游戏中最令人害怕的死灵法师，离近了它会放夺命咒，只要沾上一点粉色雾气头顶就会出现倒计时数字，10秒即死。破解方法是在10秒内冲上去砍它一下或放出魔法打断它。另一招是降级，只要趁这时绕到它身后就可安全地砍，但若没躲开，就会被降级。最有效的方法是全屏冰冻，无论哪招，只要被冻住粉色雾气就瞬间消失。杀掉它后出现宝箱，内为魔法药。血柱旁3个房间是一样的，随机一个里面有圆盘钥匙，另两个宝箱是假的，引发接连不断的战斗。回岔路，下楼梯。右进圆形场景，4个宝箱分别大HP药、敌人、SP药、大HP药。回圆孔门，进去后是刚才圆形场景的上面，用飞鞋往右走，距离很大，要加助跑且走靠近灯台的那一侧。对面有够不到的宝箱，先不拿，走到上面。进入时间的缝隙，这里不能存档，使用往返道具也不能再回来，只能再从头打起，每层只有入口没有出口，地图是随机的。

	A	B	C	D	E	F
a		红			绿	
b	绿	木铁			木铁	绿
c			X	X		
d	绿	绿	X	X	红	红
e						
f	绿红		绿	红		红绿

表3

	A	B	C
a		2	
b		蓝木	红木
c		蓝木	红木
d	绿蓝	绿	
e			绿
f		绿	

表4



对面有够不到的宝箱

每一个场景进去后都会被结界封门，共6层。有相对的推箱子场景，只需将一个箱子向中间推一下，砍1刀上2步再砍一刀即可，砍前面的箱子1刀后上2步再1刀即可，宝箱中均为1000G。4层开始有魔法攻击无效的敌人，可唱战歌后从背后攻击，灰块可用手套打碎。在有喷火柱的场景，随着火的喷向S形躲避，宝箱为战斧。5层史莱姆分裂后速度和攻击力都很高，用全屏火魔法1次解决，宝箱中为宝瓶的石板。6层宝箱中有火魔法3（2级）。随机1层出现推箱子的场景，箱子阵的样式也随机，但多为同色消除的简单机关，略不同的是这种棕箱子会滑动，推则到底，所以要把绿箱子推到棕色按钮后方使棕箱子能在按钮上停住后再推绿箱子。

到存档处后，装备韦驮天、万能药。

第5个Boss罗蕾莱

它失去1/3血后会飞到空中放出3个分身对应3个属性，所以不要装备属性技能。装备韦驮天后就绝对能跟得上它们的速度，由于消灭1只后其余就会变成之前的2倍大，最后一只会变成最初的3倍大，所以不要追着一只打，转过来1只砍几刀即可，HP都只剩一点时，再依次消灭，小心被粘住不停损HP，3只一起拉出三角形时只要在边缘和它们保持同一方向跑圈即可。

触碰中间的光，进入奇岩城，破坏魔力球，先回城进精灵堂，看过CG后去买钥匙。奇岩城里一共需要74把钥匙，钥匙价钱500G封顶，买一个往返道具。圣剑的熟练度练到200%，先回到时间的缝隙前难拿的宝箱那里，到宝箱对面时用魔法将宝箱左右灯台打碎，至最后一个断口前，在灯台一侧脱掉飞鞋冲下去，正好落到宝箱前，内为守护神卡片10。

六.屠龙战

去奇岩城，进左边的门，下去灭敌，门外是没开的捷径。走上边的门（旁边栅栏也是没开的捷径）。进去后宝箱中是最期的古文书。戴眼镜走上楼梯，经过长廊，到下一个场景，装备飞鞋，先走正前方，在墙角宝箱内得到大HP药，下到宝箱左下石台，走到中央台座上，得到大HP药。从大厅再绕回来，这次走右边墙上的路，得到SP药。出门往前走，在尽头右边有门到达岔路，先进首先看到的门，经过弯道，取得复活药。回岔路上楼梯，来到刚才弯道的上层。再过一个房间，从左边的门过去后是T形房间，走地图上南面，点燃4个火台后下去灭敌开门扳动墙上的开关。走T形的另一边，出现小Boss，不要正面打，小心被它的大锤砸到，它被防护罩包围的突进是最强的也是最好躲的，只会在与主人公有一定距离时使出，垂直躲开即可，踩它的魔法阵会不停损HP，消灭后会掉复活药（先消灭掉杂兵）。

经过一段天桥来到室外，走地图上细长的部分，得到无属性魔法2。下楼梯，来到有一个卡片升级石像的岔路，先走离它远的门，见到圆孔门，推下铁箱开启捷径。再走石像右边的门，到岔路，先进对面的门，推箱子，先到门正对的那个高台前（见表5），方法：将高

	a	b
A	2	2
B	2	2
C		
D	1	1
E	1	1

表5

台前的一层矮摞箱子和中间的高摞箱子看成一体。bD1下，bE→bC，bB1下，aD→bA，bA1下。站在bA上用飞鞋走上高台。到下一个场景，将箱子在有两个按钮的那一横排排成从左至右1/2、1、0、3/2、2数量的箱子即可上去，取得火魔法2（3级）。退出房间，用相同的方法上另一边，越过一个场景，清敌后出现2宝箱，戴眼镜得到圆盘钥匙和盾。

回岔路，走入口同侧的门，出现最后一个传送阵。去开圆孔门的路上，在消灭小Boss处清杂兵后再进去，出现阿尼艾斯，买精心之果。开圆孔门，经过桥到室外，用火墙点燃墙上的2个火台后入岔路，先走远处的门取得羽毛后，使用往返道具去道具店得到不死鸟灵药。返回走另一个门，进到很大的有鸟场景，戴眼镜进远处的门，不踩红色地板，取得武器。回大场景走另一个门。在岔路1，角落的墙可破开，推箱子，消掉蓝箱子后木箱推到空隙前削一半，单脚站上去把旁边木箱推下，左侧也利用刚落下的木箱一样推，但不要砍，最后排成阶梯状，上去用飞鞋到达那边取得守护神卡片11。

出来后先走不用钥匙的那一边，来到岔路2，先走需要钥匙的那个门，走下楼梯灭敌后来到户外，在尽头取得圆盘钥匙，回岔路2，走不需要钥匙的那边，直走进去推箱子，3种颜色分3次消完，例如先将红色摆成如下图所示位置，再推最后一块，其它颜色一样。得到强突技能武器。回岔路1，走需要钥匙的那个门，经过一段长走廊和T形断桥，中间的墙可破开得到雷魔法3（2级）。出来见到阿尼艾斯，用不死鸟灵药交换最后一张守护神卡片。买禁断的果实，再对话1次，买铠甲。开圆孔门，上台阶过程中最快最安全的灭敌办法是在它们没走出来之前放一个冰山或火墙进去。上去经过一段室外进入下一房间，假宝箱出现骷髅祭司，上下共2个。经过一段户外又回到房间，经过空中走廊等场景，过宽桥后先进左边门，出去在宝箱中得到冰魔法2的2级咒文书。

回宽桥场景，走右边的门，未下楼梯前可看到下面有个宝箱，从楼梯扶手的缺口处用飞鞋走过去取得武器，取得后跳到正下方地面，破墙取得5000G。先走对面的门，从中间的楼梯上去，经过两个场景后，中间是尚未开启的捷径，左右2宝箱分别得到武器和无属性魔法3。回到取得5000G的场景，走另一个门，进去后推上按钮，楼梯出现，捷径。进远处的门，装备冷气的剑，踩下中间的圆形机关，沿吊桥出去，穿过有木乃伊的走廊，来到木乃伊更多的大房间，先走与入口平行的门，灭敌后走右边的楼梯，推箱子，木箱全砍，把铁箱推到后方就能把红箱子放在按钮上，出现宝箱，但够不到。回有大量木乃伊的房间，经过3个场景，来到全是自爆时施毒的粉色史莱姆房间，先走与入口平行的门，假宝箱打开后出现死灵法师和木乃伊，行动慢，躲到角落用无属性魔法3就行。出来走另一边门，从刚才出现的宝箱中得到圆盘钥匙，跳下，到有雷光球的房间走剩下的那个门，下个场景楼梯很窄，要且战且上一个个消灭敌人。在尽头打开圆孔门，过一个长走廊来到有两个死灵法师的场景。先走对面的门，开启刚才取得冷气的剑时看到的捷径。退出走另一个门，到达室外，放一个无属性魔法3消灭所有蜥蜴（下面的清完了它会自动上去打），戴眼镜去角落里的宝箱取得10 000G。上楼梯进去走到有圆孔门处，进圆孔门对面的场景，过桥后开门直走至分开的桥处，戴眼镜穿飞鞋走到宝箱上空落下，取得圆盘钥匙。下方台后直接上楼梯，由刚才开启的捷径回到圆盘门处，先下门左边的楼梯，到室外取得复活药。开圆盘门，拉水闸。

打最终的魔王之前可去一下奇岩城大厅断梯处，出现粉红色，里面的内容不影响最后的通关评价，这个地方适合魔法系人物，可降级使用卡片12重练，将点数分配给魔法、魔防，否则满级也一样难打。可使用卡片2、3、10。





七.噩梦：死者异界

这里共27层，要带满所有药品，全部复活药，装备觉醒智和魔防技能。

注意：可先看敌人属性，超过100%的属性耐性用同种魔法只会给其补血。骷髅只惧雷属性，无属性魔法3无效，冰火2属性几乎是万能的。前几层用攻击就可以，要节省使用魔法和药瓶，最后几层攻击再强也难伤敌人多少，全靠魔法。每层的敌人都是前几层+新出现的敌人，26层也有1层的敌人，只是级别升高了。每层地图为随机，每层的宝箱里面随机放有药瓶或魔法药，宝箱前随机出现喷火机关（最后几层机关后面随机是敌人）和推箱子，推箱子基本是在消同色块（见表6），方法：★→c1，■→d5→c5→c2，●→a5→a1→b1→b3→a3，■→e2→e3，▲→c4→c5。

	a	b	c	d	e
1	★		♯	■	
2					
3	♯				♯
4		蓝			▲
5		●	♯		

表6

1～2层：粉色与绿色两种敌人分别使人诅咒和中毒。

3层：黑色史莱姆分裂，用冰魔法全屏消灭。骷髅等魔法系敌人随机掉魔法药，攻击系的掉中号HP药。

4层：戴放麻痹帽子。

5层：任何魔法与发动系技能均无效，行动缓慢，可装备战歌在背后攻击，小心双臂脱离头部的直线攻击放和收共2次。

6层：宝箱中为木刀。

7～9层：用全屏魔法使镰刀骷髅不能复活，骷髅祭祀优先消灭，否则会召唤大批骷髅，可用雷魔法2撞击。

10层：宝箱中为帽子。

11～12层：装韦驮天或远距离用魔法。



冲向眼睛狂砍几刀

13层：属性魔法都是为其补血，但也要用魔法攻击使其降落，或在空中下面出光圈时攻击，小心蝙蝠的超声波封魔。这层起可用静寂和吸精的腕轮。

14～15层：小心被雷龙麻痹。增强版死灵法师

16～17层：同时两个法师时不要慌乱躲10秒夺命咒，容易受杂兵围攻。



18～19层：用各系1级魔法依次击破。出现隐形敌人，戴眼镜才能看到，地上的旋涡就是它的攻击，消灭其他敌人后离旋涡远些戴眼镜，它移动速度慢。

20层：宝箱有学生服。

21～23层：使用火墙隔开避免敌人近身攻击。

24层：像躲喷火机关一样别躲向相反的方向。

25层：强敌齐聚，放火墙挡住后躲在后面放全屏冰魔法。宝箱中为披风。

26层：冲到宝箱处拿了药就奔向下一层的入口。进去前调整装备，韦驮天、无属性魔法3、冰魔法、觉醒智、HP药、MP药。

27层：进入后就冲上来的Boss，级别26，没有存档处，没有CG，反应要快，见到它后马上向右闪（它没拿刀的左手侧），不能有停顿，跑到它身后放无属性魔法3，移动的瞬间若遇它的唯一绝技直线冰剑气会受到很大的连续伤害，有一定几率被冰冻，这时补HP是无效的，要用万能药解冻后才行。受到一定打击后，它会招出3个翼龙，无属性魔法3无效，会放出光圈自卫+攻击。用全屏冰魔法定住敌人后不要贪心去攻击，这是为了争取时间的，快速移动到敌人伤害范围外使用魔法，冰和火在死者的异界里永远都是最好用。开莱单换魔法时也要先用冰定住Boss，若死亡就毫不犹豫地使用复活药，所有的魔法都会补满。翼龙会一直跟随Boss到最后，所以要集中攻击Boss。宝箱会出魔力剑。

回存档处，走过楼梯，装备圣剑及其技能。

最终Boss加鲁西

形态1，它放出翼龙时可躲在柱子后，放3级雷魔法消除全部翼龙，不断降下火雨时只要不断移动位置就行。平息后它降在中间，放出大范围平面攻击后暂时停顿，抓紧这个时间，冲上前去用龙杀砍它的脚，几下后它会趴下，再砍它的头。或直接躲到一根柱子后面放无属性魔法3，这种打法它会吐火球，柱子能挡2发，它吸气准备第3发时迅速躲到相邻柱子后面。

形态2，放出两条交叉激光，要不停移动，若交叉点停在身上就会被吸住不停损血。在魔王睁开眼睛准备发射光柱时是它的唯一弱点，先离远一点稍作停留，引激光交叉点停住，再冲向眼睛狂砍几刀，或用龙杀技砍一刀后跑到左右任一边，重复攻击，受到一定伤害后加鲁西会放出3个头骨，不停复活，这时只要放出个无属性魔法3就行了。魔王摆头喷发的毒气，站在屏幕右下角可躲开。

注意：1.必须用圣剑，其它武器一律无效，第2形态魔法对它也无效；2.最强推荐——圣剑+龙杀+韦驮天+战歌+满级武器性能加强卡。

结束后通关评价的S评价条件如下：

综合时间：6小时内通关
人物等级：15级以下通关
技能收集：42种技能全收集
宝箱回收率：100%
回复药使用次数：24（包括HP、MP、解毒、万能药和便当）
被攻击次数：600内
死亡次数：0次
存盘回复次数：5次（包括旅馆存档）P



彩虹六号——维加斯
Tom Clancys Rainbow Six: Vegas

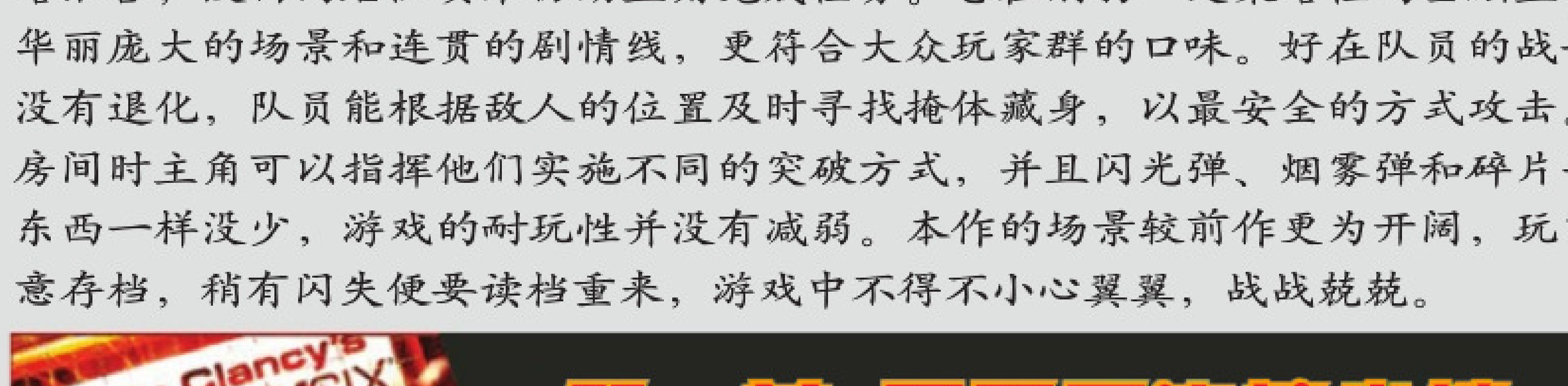
■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精 总评 8.5 大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	主视角射击

文化包容性：8.5 上手精通：8.0 画面：9.5 音效：9.0 创新：8.0 拟真度：8.5

本作风格简洁明快，它抛弃了《彩虹六号》系列传统的战术订制和红蓝两队的策略配合，改由两名队员来协助主角完成任务。它在削弱一定策略性的基础上，增加了华丽庞大的场景和连贯的剧情线，更符合大众玩家群的口味。好在队员的战斗智能并没有退化，队员能根据敌人的位置及时寻找掩体藏身，以最安全的方式攻击。在进入房间时主角可以指挥他们实施不同的突破方式，并且闪光弹、烟雾弹和碎片手雷这些东西一样没少，游戏的耐玩性并没有减弱。本作的场景较前作更为开阔，玩家不能随意存档，稍有闪失便要读档重来，游戏中不得不小心翼翼，战战兢兢。



第一关 墨西哥边境小镇
时间：7月2号18时50分



由直升机滑落到小镇的街巷，躲到广场的矮墙后射杀车辆和掩体后埋伏的敌人。距离较远的敌人命中率低，须由左边的胡同穿插到他们的侧翼狙杀。



穿过小巷进入街道左侧的屋子，里面有4名敌人，出其不意逐一射杀，然后上楼找到一道竖梯。爬竖梯上屋顶露台，小心墙角有名敌人，等他转身时再爬上去，一弹爆头。

操作键位

移动：W、S、A、D
下蹲：C
行走/奔跑：Shift
射击：鼠标左键
靠墙掩护：鼠标右键
动作：空格
狙击视角：鼠标中键
填弹：R
连发/单发：.
装备道具：E
使用道具：Q
副武器：1
主武器：2、3
道具：4、5
夜视镜模式：X
热像镜模式：Z
战斗规则：G
跟随敌人：T
地图：Tab
突破指令：V、B、N
固守/跟随/重组：左Alt
与所有成员交谈：Y
与小组成员交谈：U

战斗法则：

1.任何时候尽量保持下蹲姿势，尽管很不舒服但能减少中弹的几率。行进中随时找物体掩藏身形（右键为贴墙，切换为第三人称视角），以避免身体完全暴露于敌人视线之下。

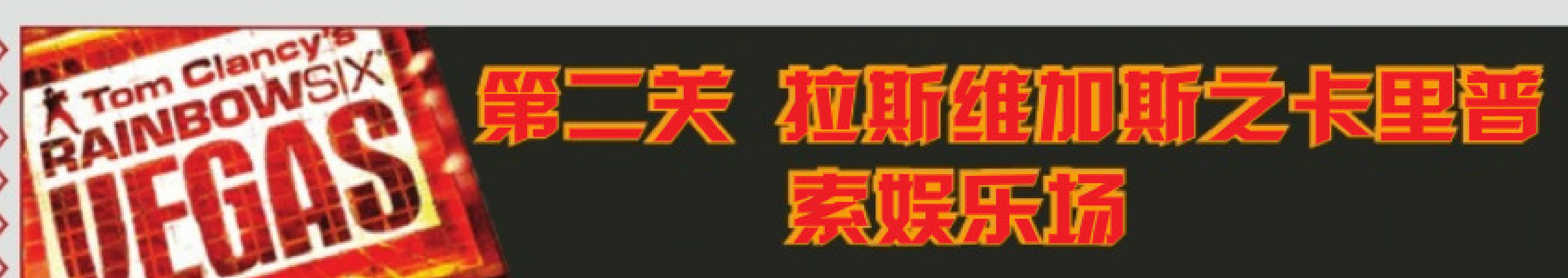
2.养成随时观看地图（Tab键，只显示当前能看到的敌人）的习惯，明确队员和敌人当前的位置，由正面火拼是不可取的，尽量从侧翼和背后来袭击敌人。

3.通过狭小区域时，安排队员上前清扫（瞄准门用V、B、N选择破门而入、直接突破和扔手雷突破三种策略），自己躲到安全位置指挥，不要试图身先士卒，因为英雄的命通常都很短。

4.多层的建筑尽量要抢攻高处的有利地形，居高临下清理敌人。

5.清理较大的房间时，要和队员由不同的位置突破，让他们去牵制敌人的火力，自己则侧翼辅助攻击，多多体会一弹爆头的快感。

6.与队员相互守望，如果发现有队员负伤，派另一名队员及时上前治疗，当然是在附近没有危胁的情况下。如果队员全部负伤，那就要亲自当大夫了。



第二关 拉斯维加斯之卡里普索娱乐场



由直升机降落到拉斯维加斯的街道，与两名队员汇合后，一起沿右侧车道清理敌人。



前面的街道危机四伏，要由旁边的胡同来穿插过去，必要时扔颗烟雾弹来掩护行动（烟雾弹、闪光弹和手雷的使用方法是：按住E键，划动鼠标选取，再按Q键扔出去）。



沿竖井爬到上层房间，得知队员加百利和翰已经被艾瑞纳所俘，清理掉赶来的敌人后往前杀奔撤离地点。在1座两层的仓库里遭遇到大量枪手，躲到箱子后先清上层的，再重点狙杀对面楼梯处的机枪手，随后是下面几名伏兵，最后爬绳子落到下层跑到庭院，上直升机离开。



到前面的教堂先清理围攻的敌兵，跑到教堂屋顶与两名队员（加百利和翰）汇合，一起抵挡敌人的疯狂进攻（用Alt键来发布跟随、固守等指令）。先打屋顶，再移步到教堂大厅阻击。



醒来后队友不在身边，现在身上只有1把手枪，沿矿洞前行杀掉两名敌人拾到1支霰弹枪，而后沿矿洞继续清理零散的敌兵。



炸开教堂外的大门，穿过1座仓库，由2层平台进入谷仓，配合队员由2层平台清理里面的伏兵，再由右边的走廊上楼梯找到一处挂钩，派队员爬绳子下去。



来到火车站，沿转道小心地清理敌兵，在末端爬竖梯到天桥，由此前往人质所在房间，或由左侧门进去找楼梯跑到顶层。和队员由两道门同时突破房间，清掉里面敌人，救出3名人质。然后穿出房间爬竖梯到车站另一边，清理轨道区域的敌兵后由楼梯下到幽暗的维修车间，换上夜视镜（X）或热像镜（Z）清理这里的敌人。而后派队员爬绳索清掉各层的敌人，进入矿区找到艾瑞纳……

时间：7月2日22时14分



街道被凌乱的车辆阻截，需从右车道穿行到左车道和人行道，再折回右侧车道逼近赌场的位置，途中要清理掉30余名敌兵。

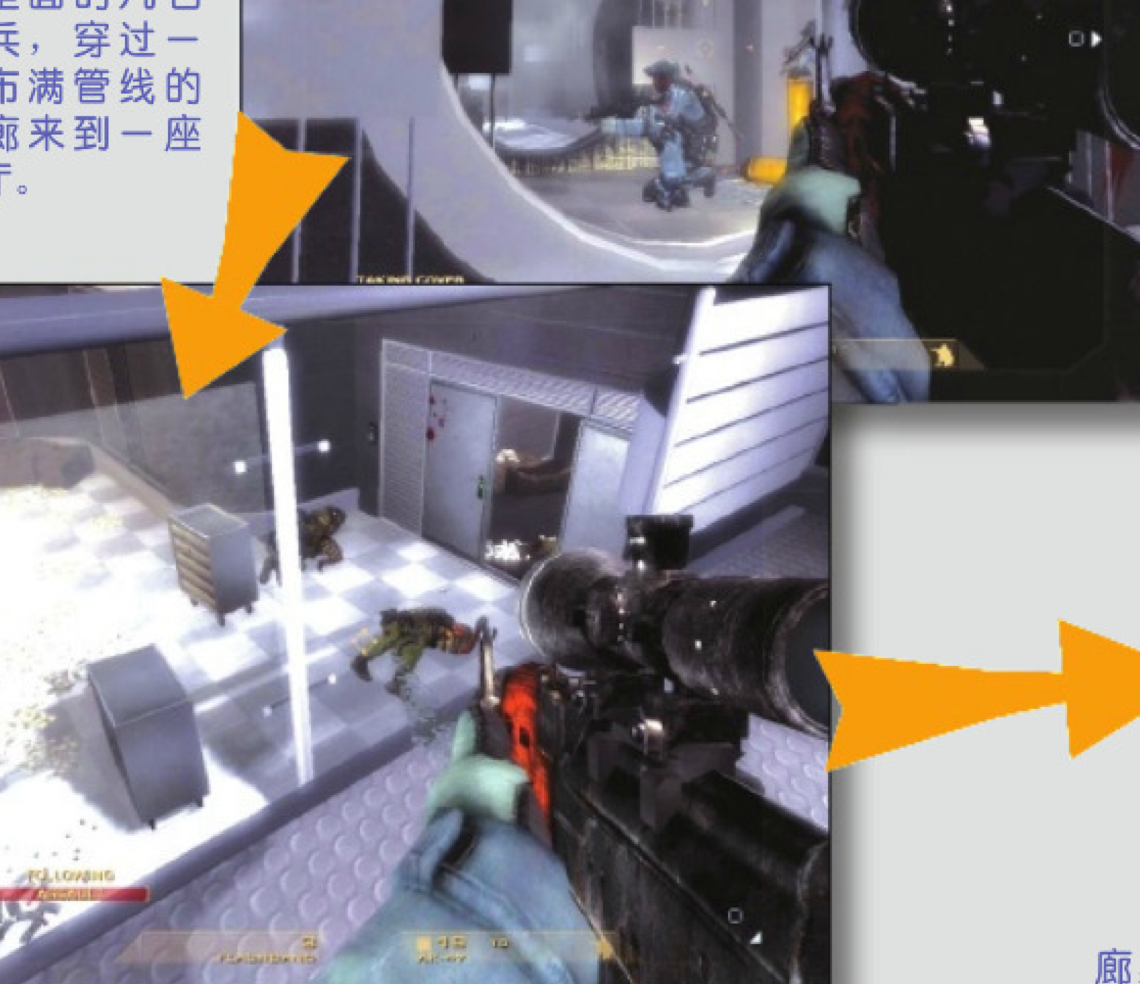


炸开墙洞进入赌场，逐个房间清理。开始的几个房间没发现敌人，在后面的办公室里埋伏有敌兵，用热像镜来确定他们的位置。



往前是赌场大厅，和队员由不同的门袭入，利用赌机的掩护往右侧前进，在兑换筹码的房间杀6名敌人找到补给箱。

由电梯井派队员下去清理，来到存放筹码和现金的地下金库，清掉里面的几名敌兵，穿过一条布满管线的走廊来到一座大厅。



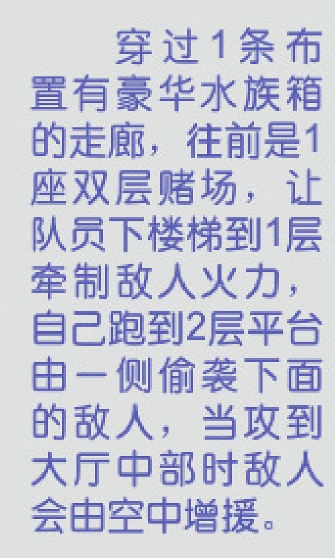
不要由底层进入，在门外往一侧找楼梯到大厅2层，居高临下清掉大厅里的敌兵。

来到另一间大厅进入办公室，派队员破解桌上的电脑，从而确定史迈士博士的位置，这时有大群敌人涌至，赶到外面阻击他们。

穿过连串的办公室和走廊，途中看到一段敌人处决人质的视频。往前到1间开阔的大厅，共分5层，每层都埋伏有枪手，用步枪狙杀他们，步步为营往上层移动。攻到5层进入娱乐区，前面的剧场有两个入口，和队员分头攻入，射杀里面6名敌人后救出舞台上的4名人质。



穿过1条布置有豪华水族箱的走廊，往前是1座双层赌场，让队员下楼梯到1层牵制敌人火力，自己跑到2层平台由一侧偷袭下面的敌人，当攻到大厅中部时敌人会由空中增援。



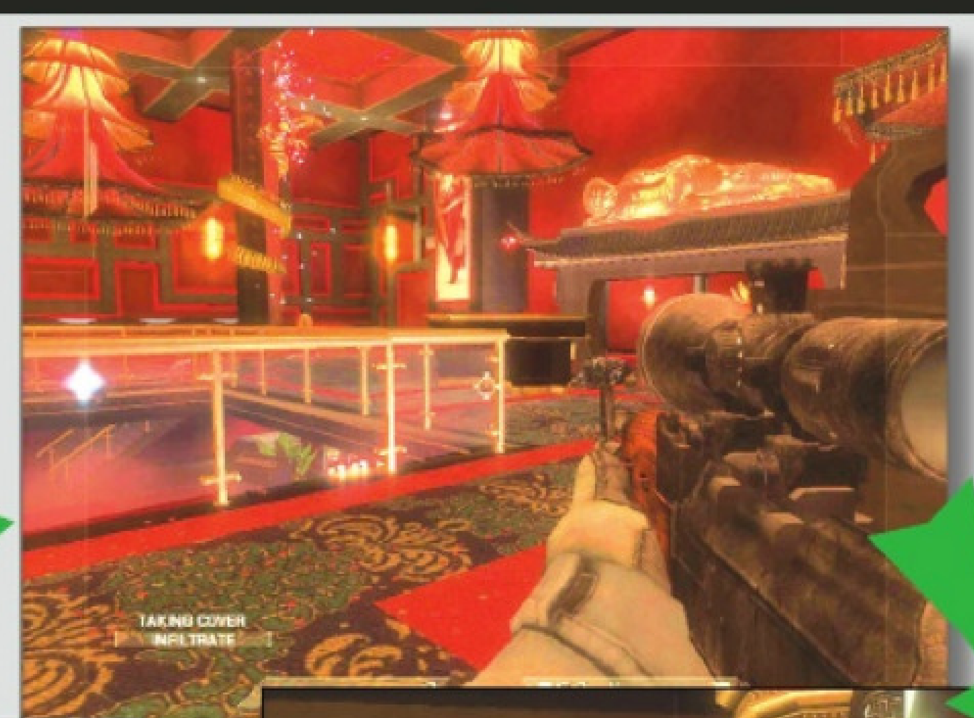


穿过赌场大厅来到1间酒吧外，这里就是史迈士博士被囚禁的位置。清掉里面的敌兵救出博士，派队员往前继续清理敌人，自己则带着博士在后面跟随。往前来到扑克机的大厅，让博士到远处待命，派队员正面牵制敌人，自己跑到旁边的小屋透过窗户狙杀大厅两层的伏兵，然后带令队员和博士穿过停车场前往撤离点。

第三关 拉斯维加斯之弗里蒙特大街
时间：7月3日0时10分



落身到赌场屋顶，派队员由挂钩处爬下去待命，自己透过天窗射杀屋里的敌人，再指挥队员由窗户进入，等敌人清光再爬下去。

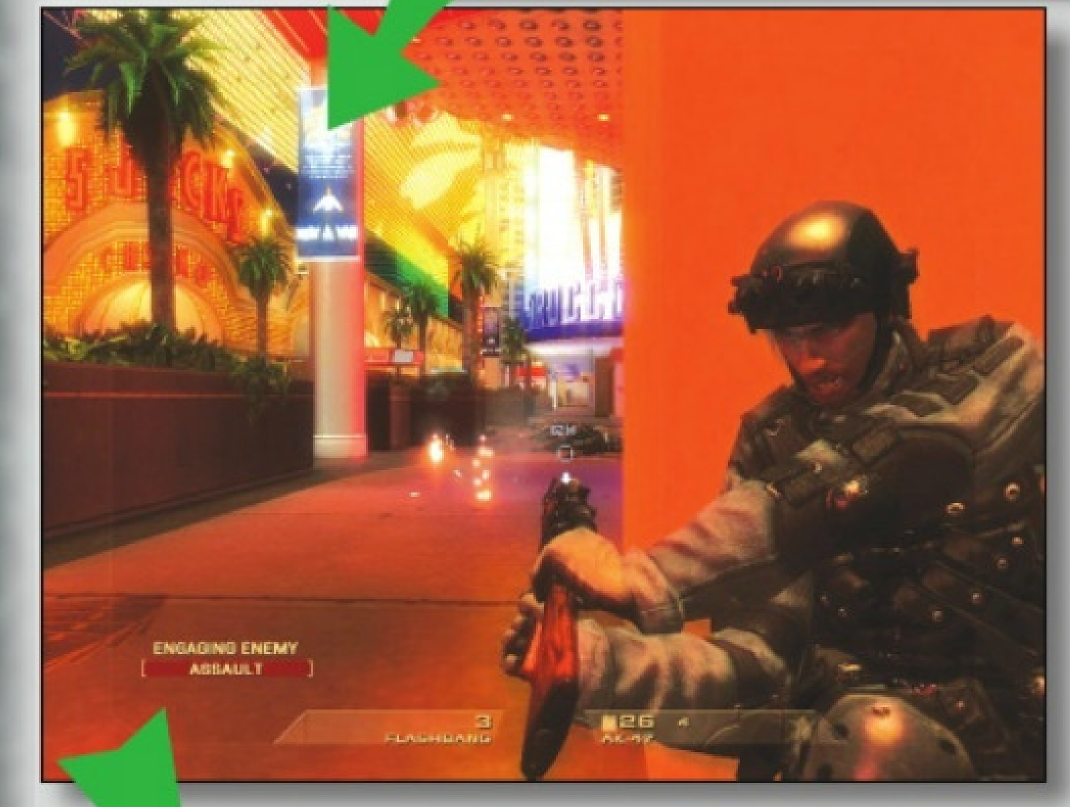


这里是狂龙赌场，先由外面上2楼，居高临下清掉底层的敌人。



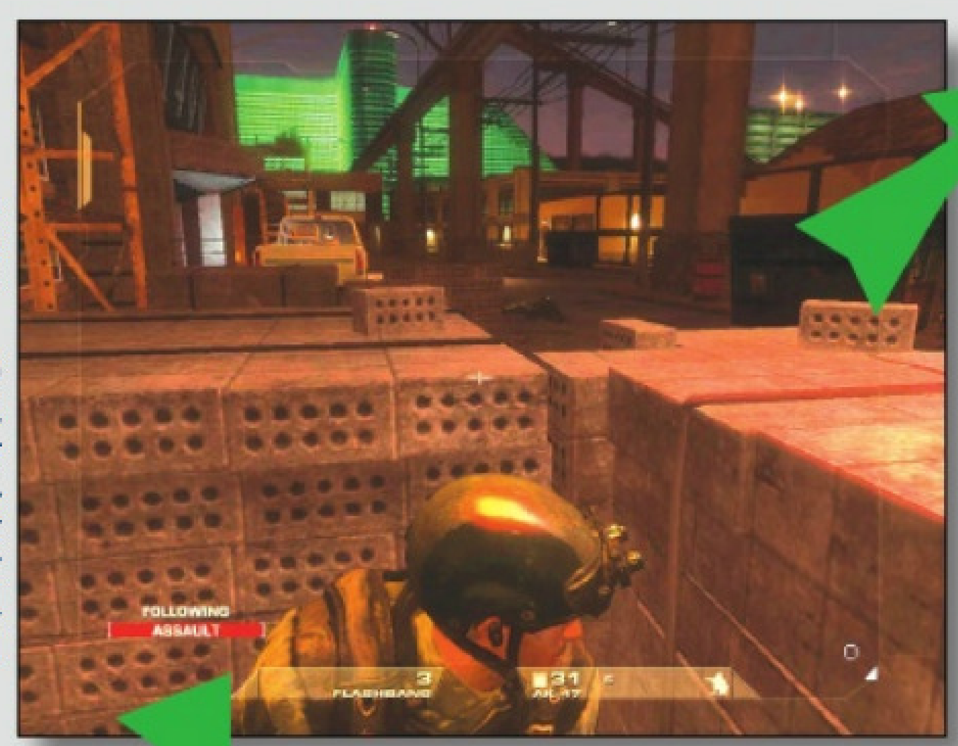
爬绳索滑落到底层清剿残余敌兵。由赌场后面的走廊找到挂钩处，和队员一道爬下去来到1间休息厅，听到里面敌人与新闻记者在谈话。这里有两道门，和队员同时进入剿杀里面的敌兵，救出摄像机前的女记者。

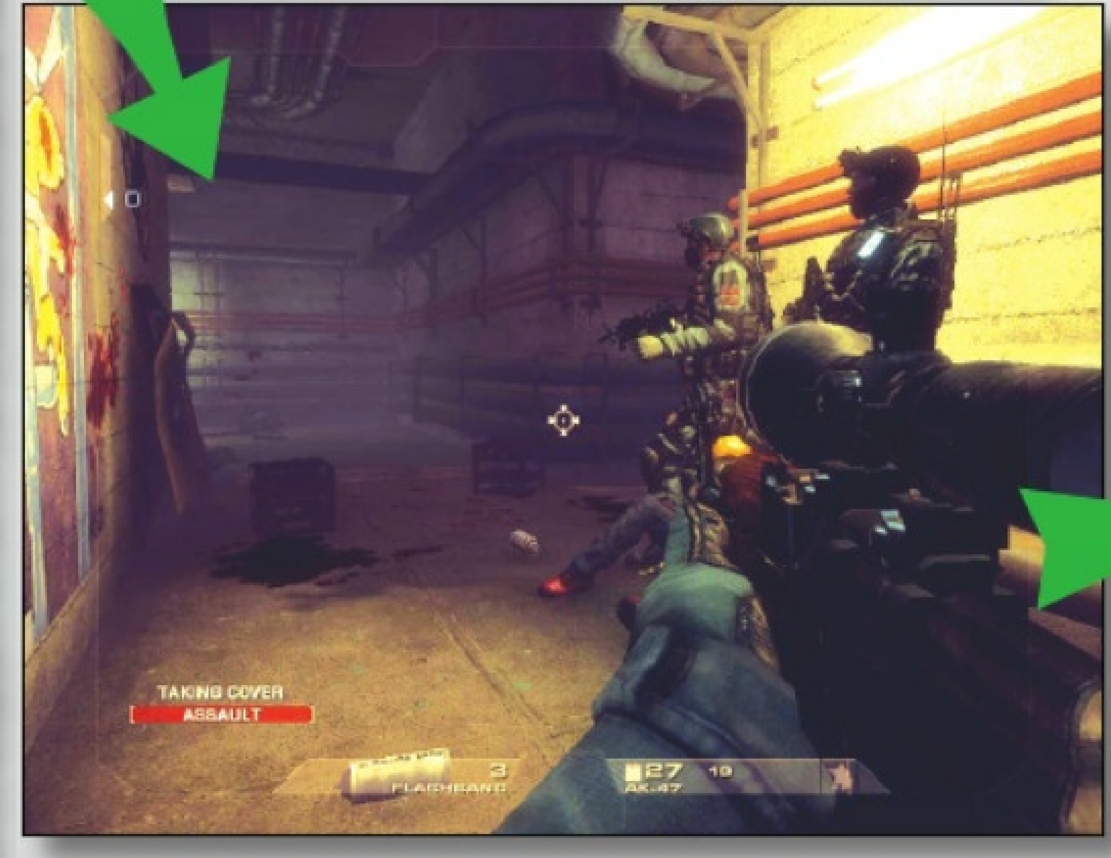
往前是大型的军人赌场，敌人众多，不要正面硬拼，先跑到右边的贵宾休闲区藏身，派队员跑到护栏处与敌人交火，自己则藏于门口断后，狙杀循声赶来的敌兵。



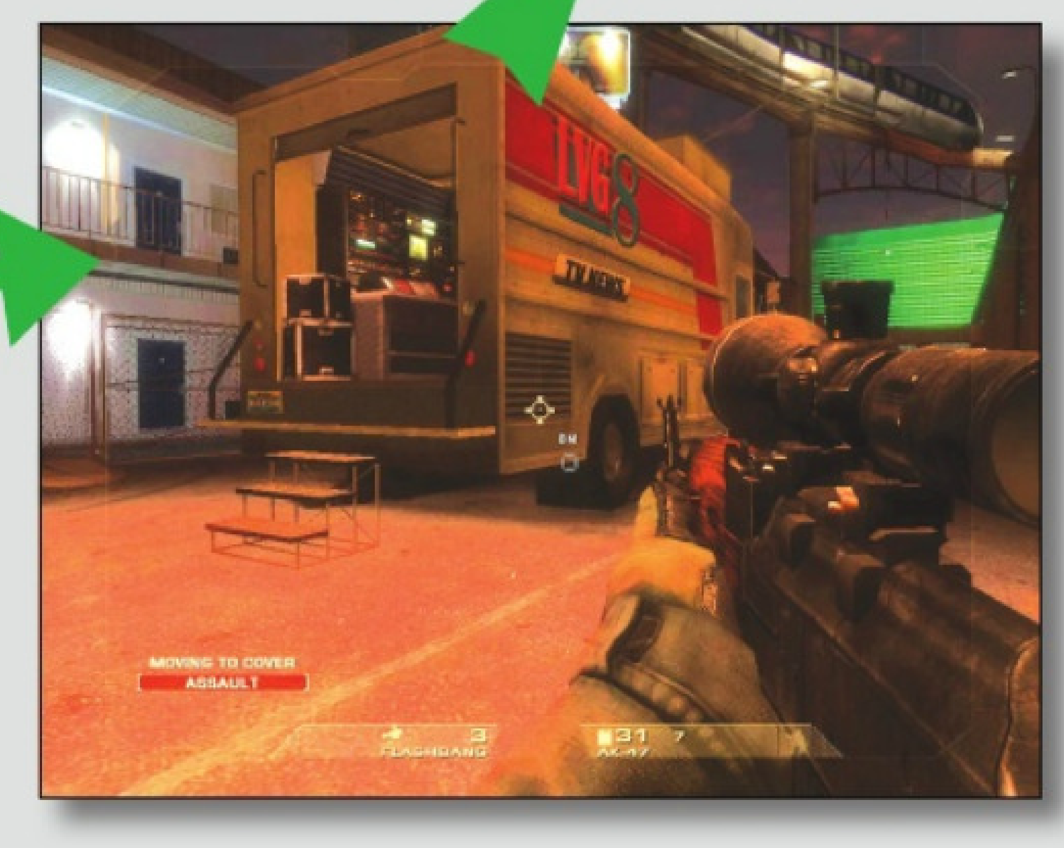
穿出走廊来到外面的商业街。利用两侧的柱子和中央的矮墙藏身，小心地清理街道上出现的敌人，在街道末端找楼梯到地下水处理厂。

和另1名队员阻击潮水般涌来的敌兵，这里的砖垛是最佳的伏击地点，重点先杀高处平台的几名机枪手，在敌人密集的地点扔手雷，直到清除所有敌人。当队员终于完成破解后，再用炸弹将采访车里的设备毁掉，接应的直升机降落在街道尽头，和队员跳上直升机撤离。





在地下通道中遭遇埋伏的敌兵，小心躲避他们投掷的燃烧弹和闪光弹，往前穿过机械室来到控制室。到控制室外的天桥，利用护栏的掩护清理天桥和下层设备中间的敌人，再经由对面屋子的楼梯到下层。



沿走廊找楼梯上去，再爬竖梯到上层，穿过控制室、冷藏室和餐厅来到后面的街道。先清理街道上的敌兵，然后靠近新闻采访车，派队员进去破解电脑，解除匪徒安装的起爆程序。

第四关 拉斯维加斯之眩晕高塔
时间：7月3日1时35分



由直升机滑落到高塔的天台，高塔顶层是间酒吧，派队员由天窗爬进去，自己则由幕墙爬下去，由窗口闯入酒吧。

与酒吧相邻是1间餐厅，派队员下去清理，穿出餐厅前往电梯间。在电梯间听到匪徒的说话声，换上热像镜往右侧房间杀两名敌人，转身再杀掉尾随而来的几名枪手。



走左侧的门到音乐酒吧，小心敌人的手雷，沿走廊出去是建有游泳池的露台。



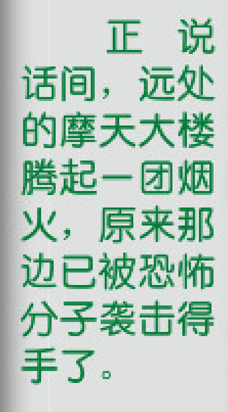
这里的地形如同迷宫，和队员首尾兼顾小心移动，清完所有敌人后跑到围栏处爬绳索滑下去。



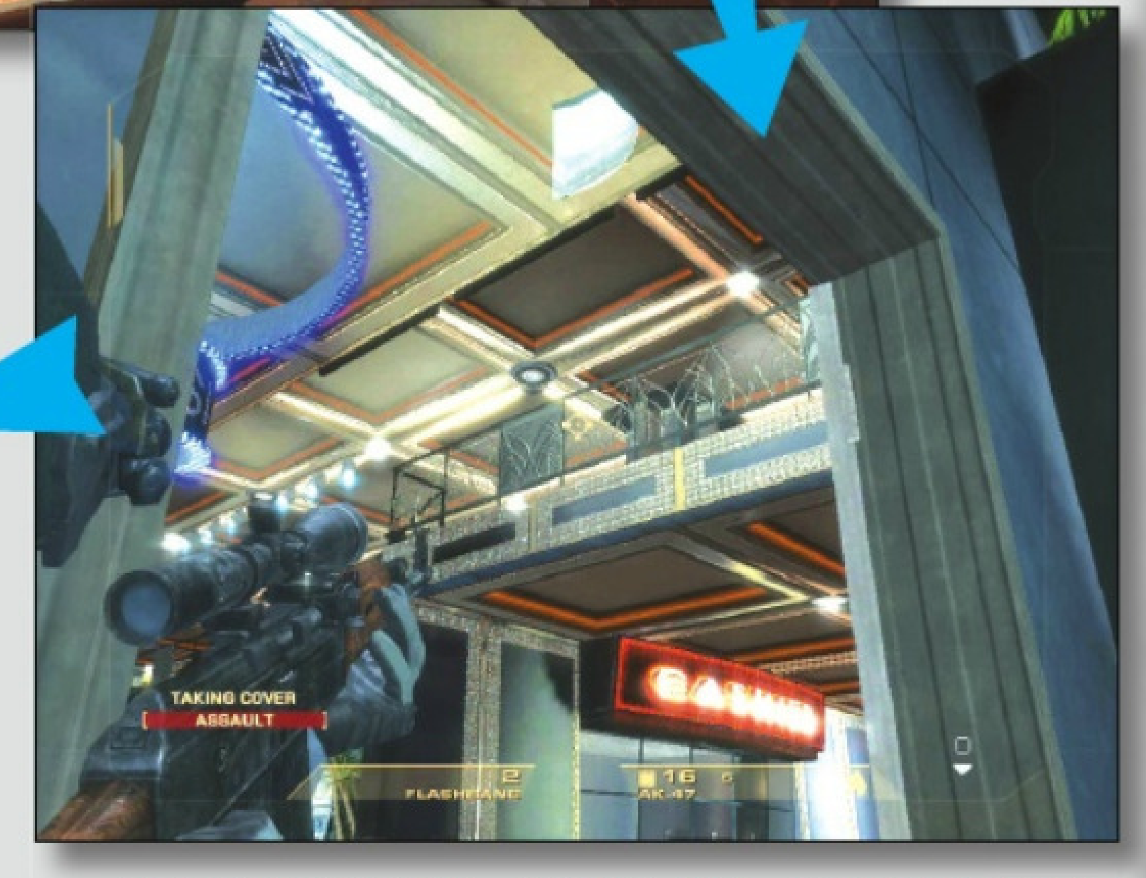
由楼梯间爬绳索落到下层，派队员清理走廊里的匪徒，前面的房间异常黑暗，换上热像镜或夜视镜再进去清剿。



进入会议室发现威廉斯被劫持在阳台上，将屋里和博士身边的匪徒击毙，上前与博士交谈。



正说话间，远处的摩天大楼腾起一团烟火，原来那边已被恐怖分子袭击得手了。



离开会议室拿补给箱，往前进入赌场，建议先由楼梯到2层清理，再埋伏围栏清理下层。



往前到酒吧，先透过窗户射杀里面的敌人，然后派队员进去清理干净，再拆除酒吧内的炸弹。而后返回楼梯间上到顶层，解决掉零星的敌人跑到天台，远远望到接应的直升机飞来。

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

第五关 拉斯维加斯之坦丁娱乐场
时间：7月3日2时15分



从直升机上降落到一处建筑工地，跑到护栏处射杀下面的几名敌人，再由一旁升降机的挂钩爬落下去。

绕到舞台找到恐怖份子的电脑，派队员上前破解，自己率另一名队员狙击观众席上出现的匪徒，破解完成后由一侧的竖梯爬上去。沿舞台顶部的灯架天桥走到对面走廊，上楼梯到天台，跳上接应的直升机离开。



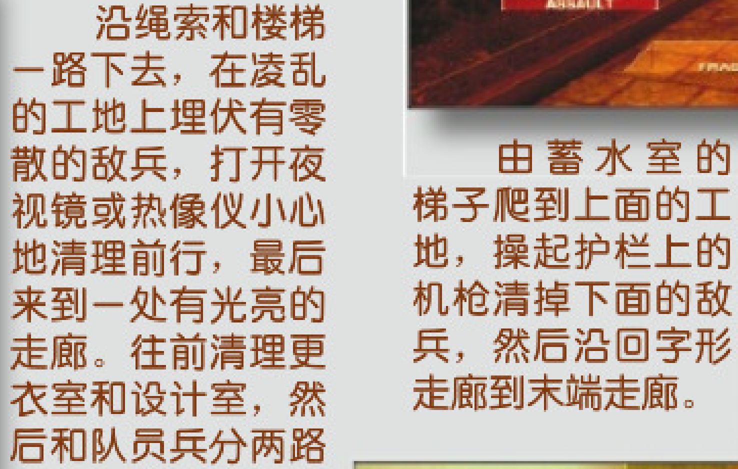


在北包厢区域清理剧场大厅和各层埋伏的枪手，再由尽头的楼梯到底层穿过乐队包厢到后台通道。

在这层埋伏有五六名匪徒，小心清理后沿前面的竖梯爬到钟楼外，等巨大的吊钟处发生爆炸后，上楼梯由巨钟一侧爬绳索下去。

接下来要从恐怖分子的通讯网络提取情报，由酒店的一层赌场穿出去到剧院区域，清完前厅后上楼梯到北包厢。

来到户外庭院，小心地躲到中央围墙后清掉庭院里的伏兵，前面灯火辉煌的大楼便是坦丁酒店。



沿绳索和楼梯一路下去，在凌乱的工地上埋伏有零散的敌兵，打开夜视镜或热像仪小心地清理前行，最后来到一处有光亮的走廊。往前清理更衣室和设计室，然后和队员兵分两路突袭车库。

由蓄水室的梯子爬上面的工地，操起护栏上的机枪清掉下面的敌兵，然后沿回字形走廊到末端走廊。



穿过一间仓库后在走廊拿补给箱，然后进入一间施工中的大厅，在杂物间埋伏有一群匪徒，战斗中陆续有增援由天窗滑落。

率队员前往工地寻找翰的位置，经过几番战斗穿越了施工场地，沿排水管到蓄水室找到身负重伤的翰，尽管大家拼力为他止血疗伤，但他还是不幸死掉了。



前面的赌场较为难攻，先往右侧上楼梯将队员安排在这里，然后自己由一层左侧门攻击，清理队员打不到的死角。



往前进入一间圆形大厅，杀掉5名匪徒，来到赌场，在2层平台找到被绑在椅子上的加百利。救下加百利后敌人开始进攻，将队员安排到右侧护栏处把守，自己由正面阻击敌人，在这里要杀掉10名左右的敌人。

第六关 内华达大坝
时间：7月3日5时47分

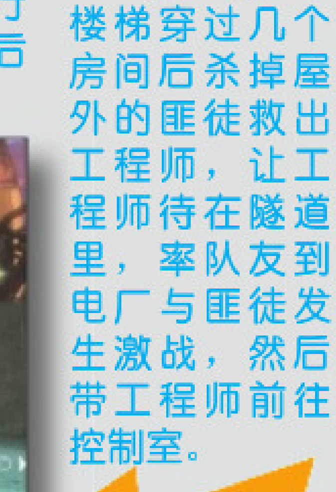


降落到大桥上，往前发生剧烈的爆炸，与前面工作人员交谈，得知敌人在桥上放置了炸弹。



这时敌人开始由桥面进攻，和队员隐藏在车辆后小心狙杀，由任一侧的人行道下楼梯到游览中心，清掉里面的匪徒后开始拆解炸弹。

离开游览中心来到桥下通道，沿绳索滑落到大坝附近的建筑门外，这时得知有名工程师被匪徒困在屋子里。



进门下楼梯穿过几个房间后杀掉屋外的匪徒救出工程师，让工程师待在隧道里，率队友到电厂与匪徒发生激战，然后带工程师前往控制室。



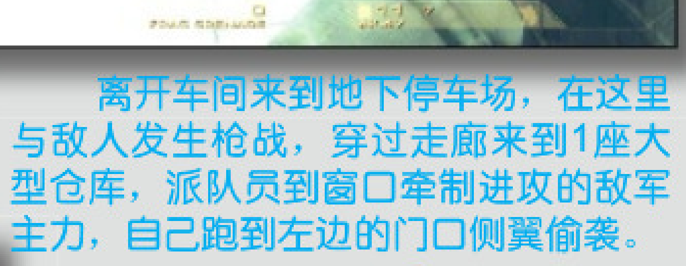


由屋顶天窗突破，消灭控制室里的匪徒，工程师跑上前操作设备，这时要前往外面启动备用阀门系统打开水闸。离开控制室由楼梯下去，与队员分别由两道门朝外面突袭，清掉通道上的敌人后派队员到一旁的设备处开启水闸。

不久后面的仓库大门打开，成群的匪徒涌至，防止他们杀掉操作设备的队员，先扔烟雾弹，再扔几颗手雷，直到清光通道上所有敌人。



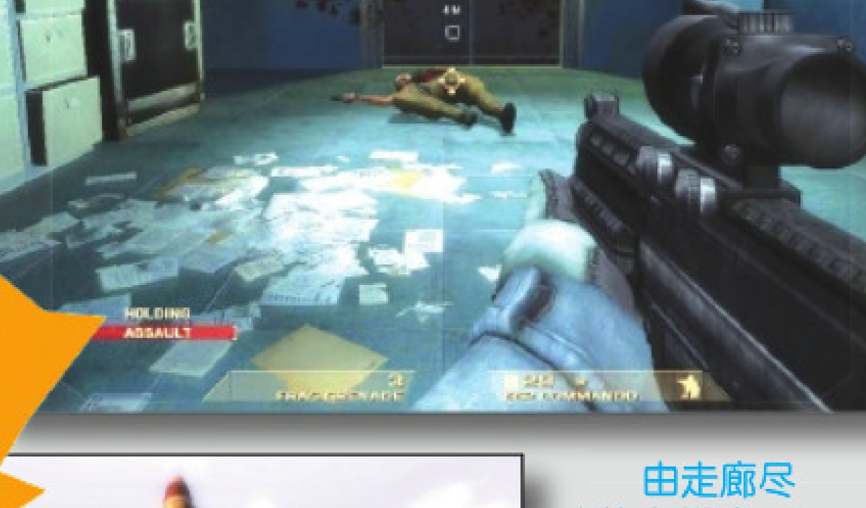
开启水闸后进入方才打开的仓库，穿过办公室和几间库房来到1个车间，这里敌方有大批增援部队，沿之字形通道行进，清掉沿途所有敌兵。



离开车间来到地下停车场，在这里与敌人发生枪战，穿过走廊来到1座大型仓库，派队员到窗口牵制进攻的敌军主力，自己跑到左边的门口侧翼偷袭。

戴上热像镜进入昏暗的仓库，里面埋伏近10名匪徒，清完后由一道墙洞进入走廊来到实验室，在这里杀掉六七名敌兵。往前是迷宫般的办公室区域，配合队员逐个区域清理，最后在一间控制室找到被劫持的史迈士和威廉斯博士，派队员由大门突破，自己埋伏在窗口狙击。

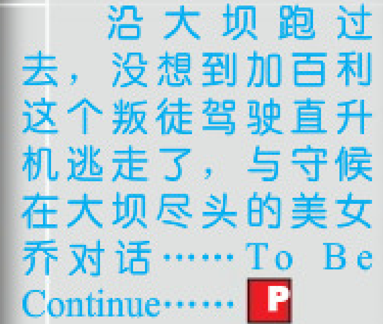
离开实验室上楼梯，这里有两条路都通往1座黑暗的仓库，戴上热像镜清掉伏兵，穿出仓库拿补给箱。接下来的战斗异常凶险，派两名队员进入大型仓库，自己埋伏门口狙击，然后跑到对面派队员操作电脑，确定艾瑞纳的当前位置，自己和另1名队员戴上热像镜阻击围击的敌人。



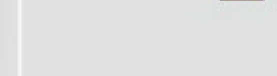
杀奔楼上的控制室发现艾瑞纳的身影，一路追击，终于在一条走廊尽头杀掉她。

由走廊尽头的电梯来到大坝顶部与匪徒展开混战，清光敌人后派队员上前破解导弹发射程序，最后导弹被发射到空中引爆。





沿大坝跑过去，没想到加百利这个叛徒驾驶直升机逃走了，与守候在大坝尽头的美女乔对话……To Be Continue……







当月魔吞噬天空

——从IEST决战看Moon如何克制一波流

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言：2006年的魔兽原本是应该完全属于中国的，首先WE.IGE.Sky卫冕了象征无上荣誉的WCG魔兽冠军。其次由于中国各方面的大力投入，中国（电子竞技）已成为“魔兽的中国”了，影响力就如同“星际争霸的韩国”一样，大批顶尖的韩国魔兽选手纷纷来到中国淘金。在2006年的最后一个大型比赛IEST（还是中国联想主办的全球大赛）中，当所有人认为人皇Sky将完成2006年度大满贯时，这一桂冠却被蛰伏了一年的月魔MYM.Moon所夺走。经过4局惊心动魄的生死之战后，Moon终于一扫全年不顺的阴霾，捧走了06年最后一个重量级奖杯。这样的结果自然让很多玩家大呼意外，当所有人以为Sky的一波流已无敌于06年时，缺席了众多国际大赛的Moon却以极大优势将Sky从“暗夜头号克星”的王座上狠狠拽了下来。笔者仔细搜索了06年Moon和Sky的交战史后发现，两人在06年只有3次交手，分别是年初的RACE WAR种族荣耀赛和WGT邀请表演赛，还有就是IEST的总决赛，而最后结果竟然是Moon以3:0的成绩完胜Sky。虽说RACE WAR只是一个线上交流赛，WGT中Moon也只是以嘉宾身份出现与Sky“友谊”了一场，但这也从另一个侧面揭示出Moon对Sky的一波流的确有一套独门的应对手段。今天笔者就来好好剖析一下月魔应对一波流的打法。

Sky的一波流或许是06年最没有秘密可言的战术了，带有强烈Sky个人色彩的一波流使他在对暗夜和兽人时总是无往不利。所有人都明白Sky在中期完成二级基地之后发动一次全民暴动，带上所有的作战单位和民兵，当然还有英雄怀里揣着的3座象牙塔强硬地杀到你基地门前。每个要和Sky交战的暗夜和兽人选手，就算将Sky的录像研究无数个通宵，也无法从实战中在一波流的猛烈攻势下全身而退。很多选手往往败就败在Sky的塔上，如果放弃阻止箭塔的建造和人类展开正面交战，很有可能在杀敌一千自伤八百之后发现Sky林立的箭塔已将自己基地围成了绝望的孤岛；而如果你转为注重毁塔，那么大批人族打手就会在旁好好教训一下轻视他们的代价是什么。很显然一波流就是这种制造多个进攻点，让你顾此失彼无力全部接招的战术。

不过笔者观察了Moon和Sky在06年交手的7场比赛后（RW2场，WGT1场，IEST4场），通过对7场比赛的横向纵向对角向比较，终于发现了Moon破解一波流的秘密。首先从7场比赛的交战地图上可以了解到Moon有着两套截然不同的应对一波流的战术，7场比赛的地图分别为TR3场（Moon全胜）、TS2场（Moon1胜1负）、EI1场（Moon胜）、TM1场（Moon胜），也就是说Moon在4人对战地图上对Sky保持100%的胜率，而在两人对战地图上也有近66.6%的胜率。在4人地图上Moon几乎无一例外选择了首发DH、次发娜迦、三发深渊领主速熊的AOE法伤流，在两人地图上Moon更是有着首发熊猫、次发深渊领主，中期小鹿过渡最后以强力面杀伤魔法逆推一波流的战术。Moon这两套完全不同的战术显然是针对交战地图而刻意进行操练的战术：4人地图由于地图庞大，速熊的安全性显然更大，并且丰富的怪物营地设置更是让Moon的三英雄有极大发展空间，并使他们在后期威力无穷；两人地图由于出生位置固定，加上两方基地靠近，所以人类发动一波流较4人地图更有威胁，这使得Moon必须将中期的防守作为整场战斗的重中之重，也正因为此，熊猫和深渊领主这两个拥有既可杀伤单位又能攻击建筑的面杀伤英雄成为暗夜逆推塔群的MVP，中期小鹿过渡则是为了加强暗夜在中期的控制力，使自己不会因为固执的暴熊而被对手扼杀在萌芽之中。

相对的，Sky也在这两类地图上有着不同的战术细节。在4人图上Sky的英雄配置会延续大法师娜迦的前期强压组合来威胁暗夜前期相对脆弱的作战单位，两人图则会为了加大TR和阵地压制战的力度，二英雄方面会选择更具破坏性的地精修补匠。千万别轻视这个似乎娱乐性比实用性更高的英雄，在对付暗夜时修补匠口袋工厂生产的小恐怖分子其实是非常大的威胁，12～14的攻击已接近于亡灵食尸鬼的攻击力，同时他们在自爆后更能产生40左右的范围伤害——这些小地精总让人防不胜防。无论Sky使用哪种英雄搭配，最后终将是通过TowerRush强压对手快速获得胜利（图1）。


图1：小恐怖分子在前期的威胁还是颇大的，他们能打能炸


图2：在对付一波流压制的时候通常先让恶魔猎手吸引火力


图3：随后部队齐射箭塔


图4：只要大师级熊德出现就能很轻松的击退人类的一波流

从以上的介绍中可以看出，Moon在兵种上还是延续了目前暗夜对人类最有效的动物园路线，无论是速熊还是小鹿过渡，最终的目标都是生产高级陆军单位横扫人类。而Moon两套战术最大的亮点无疑是英雄的选择，无论是4人地图中的三英雄还是两人图中的熊猫大扒牙，都有着月魔独具匠心的“邪恶思想”在其中。4人图由于地理上的原因使得Sky的一波流威力骤减不说，更是让人类的作战续航能力大打折扣，所以选择能和人类大法师娜迦流针锋相对的瞎子娜迦组合更能应付中期因为速熊造成的兵力空虚。在4人图中很有趣的是，Sky往往扮演着后发制人的角色，人类在大法师出生以后因为Creep点怪物的弱势，使得人类在前期会花较多时间在MF上面。而暗夜选择恶魔猎手自然是要在第一时间骚扰人类的MF，所以Moon和Sky两人虽然属于各种族选手菁英中的菁英，但还是不可免俗地上演着雷同得不能再雷同的“暗夜前期骚扰人类MF，中期人类获得娜迦支持之后发动压制，暗夜通过建筑和少量射手艰苦支撑着人类一波又一波的压制，最终……”这样的桥段，而整场追逐和反追逐的高潮将围绕TR的成败决定最后结局，如果人类无法在熊德成型前TR成功，暗夜无疑将获得最后的胜利。从实战中来看，Moon能在4人地图上对Sky保持100%的全胜，完全也是因为月魔能利用恶魔猎手前期强大的单兵作战能力来牵制住人类部队，并在发动一波流以前已完成大半的攀升科技速度，当人类部队压入基地时，暗夜依靠大批射手保持在兵力上不输给对手，不过由于人类的压制部队由步兵+法师+火枪手组成，所以暗夜在大部分时间上将会较为被动，Moon只能通过不断用传送权杖保证自己的英雄和单位不血洒战场，只有当暗夜支撑到熊德完成大师级升级之后，而人类也因为较长的补给线造成攻势减缓时，暗夜才算真正摆脱威胁**（图2～4）**。

精彩镜头回放

在IEST第4局发生在TR的战斗上，中期一度人类以近10人口的优势压制在暗夜基地门前，Moon就不断以恶魔猎手为诱饵诱使对手全军攻击，随后趁对手注意力在恶魔猎手上时，全军点暴建造中的箭塔，减缓了阵地战的压力，并且通过来回的拉据战来争取时间。当专家级的熊德出现之后，有了返老还童的恶魔猎手更是如小强一样在人类阵中三进三出如入无人之境。人类的一波流黄金时间就这样被Moon的太极拳操作给浪费殆尽，等到暗夜的熊德爬在地上之后，人类弱小的陆军就只好撤退了。

不过一波流在Sky手上早已不是一锤子的买卖了，中期双方大比拼APM时，Sky也是想尽办法消耗暗夜的实力，所以即使人类退军了，也只能说暗夜暂时取得了科技上的领先，并在一段时间内控制了正面战的优势。人类如果能顺利组织起以破法+男女巫+火枪和火炮组成的万金油阵容，依然能在后期与暗夜的动物园大军好好较量一番。所以对月魔来说，能搞定一波流还不足以赢得整场比赛，如何在后期的决战中胜出也是整个战略要考虑到的环节。从交战史来看Sky三发深渊领主的战术已非常成熟，在进入永恒之树之后，无论此时是否被人类还压制在基地内，Moon都会义无反顾地优先召唤深渊领主，大扒牙强力的火雨在对人类密集阵形时有着非常明显的破坏对方阵形的作用。而副技能方面Moon则会选择顺劈斩，虽然说低级的顺劈斩在群战中作用不明显，但当暗夜赶走人类之后就能好好享受高科技部队带来的悠闲狩猎期，这样一来大扒牙就有足够时间来MF提升等级，这也是4人地图上Moon选择三英雄的原因，丰富的狩猎点给予这个后期IMBA的英雄完全发挥实力的土壤。决战中，双方单位的碰撞和以往暗夜和人类的交锋没有太大变化，熊鹿流往往和万金油打得不相上下，人类利用法系的辅助可勉强和强大的熊德相抗衡，但当暗夜的三英雄开始发威时，人类脆弱的法系将成为首先被击杀的目标，叉装闪电+火雨不但能直接重创那些贫血的法系，更由


图5：4人地图非常适合三发深渊这样的后期英雄，有大量的野怪提升等级


图6：高级的深渊领主简直就是法师克星

于火雨的区域性持续攻击使得人类要不断调整阵形，在调整中人类的阵形不但被破坏，还将为此失去大量输出伤害和治疗的机会。佩戴毒液之球的恶魔猎手和拥有顺劈斩的深渊领主在DPS输出能力方面显然比大法师和娜迦的组合更为可观（图5～8）。



图7：人类万精油组合最大的缺点就是站位太过集中很容易被AOE重创

图8：闪电火雨过后，人类大批部队被秒

精彩镜头回放

在IEST第2局TM的战斗中，Sky在最后时刻用了一次回城来逼迫暗夜回防，从中了解了暗夜的部队构成，当Sky以为自己近70人口的部队完全能一战时，Moon的大扒牙还有娜迦在开战10秒之后就让Sky彻底断了获胜的希望。火雨对着人类部队最密集的远程部队区域集中攻击之后，娜迦的闪电结果了大批法系单位的性命，而人类的大法师和娜迦被一身高级装备的恶魔猎手从头砍到结束，一点发挥的机会都没有，最后一场70人对70人的大对决在1分钟内迅速分出了胜负，Sky还没有等到全军覆灭就早早打出了GG。



图9：Sky勾引土著攻击树元素



图10：当熊猫开始MF的时候大法师可不会老实地坐视

在介绍完月魔在4人地图上的AOE法伤流以后，笔者将镜头转回月魔专门对付人类一波流的熊猫大扒牙组合。前面已提过，由于两人地图位置靠近，所以Sky的TR会非常可怕（Sky唯一在IEST决战中获胜的战斗正是在TS两人地图上），暗夜很难顺利撑到熊德大师级后再逆推对手，所以怎么在最大效率阻止对手TR的同时又能杀伤人类单位就尤为重要。Moon首发熊猫的用意自然是培养这个面杀伤和步兵杀手之王，更大的原因还在于如今TS、EI等两人地图上暗夜可通过“树元素”来快速MF，所以像熊猫这样的肉搏英雄也可很轻松地MF高级Creep点来提升等级，在遇到这样的情况时，作为对手的人类也将相应改变战术（图9～10）。

精彩镜头回放

从两场发生在EI和TS的战斗中可看到Sky完全放弃了前期的MF，大法师一出生后立刻赶往暗夜有可能利用树元素MF的点进行骚扰，更有甚者早早派出农民去惊动正在建造中的战争古树周边的土著，吸引他们去攻击暗夜的建筑。由于熊猫作为力量英雄没有很好的MF手段或是反骚扰能力，所以Sky就要不断在前期与熊猫进行缠斗，越消耗熊猫的体力和魔法就越能抑制他提升等级的速度，而Moon那边则是早早建造大量月井以供熊猫恢复。

双方这样的缠斗往往会持续到中期人类直接发动一波流，两方面比拼APM的目的只不过是消耗对手，所以整个场面往往紧张有余血腥不足，Sky只想怎么把熊猫搞得力尽而亡，而Moon则想的是怎么杀死那些蚂蚁一样的小步兵。Sky和Moon缠斗的时间越长，暗夜使用的井水和净化药水量则越多，无形中就削弱了熊猫在随后反塔战斗中的强度。从两场战斗中可看到Moon不断给熊猫购买净化药水与魔法药剂，使熊猫和大扒牙一直都有足够的法力来施展魔法，同时总是尽可能让火焰吐息和火雨在释放时能攻击到步兵又能伤及箭塔。在兵种方面，由于Sky发动的是极限一波流，所以在一波流前期的部队只有步兵和少量的法系，这个时候Moon会针对性地量产小鹿来控制局面，小鹿的减速攻击和魔免特性使得他们在白刃战中能暂时占据上风，而破塔的任务则由英雄的技能和射手的齐射来完成。



图11：Moon会尽量将战火远离自己的基地，以此来争取时间

不过由于双人地图的特性，Sky的援军增强的速度会远远超过4人地图，火枪和迫击炮小队会逐渐将战斗的天平拉回人类一边，这时如果暗夜依旧执著于靠熊德来翻盘几乎是不可能完成的任务。所以这时Moon会继续量产小鹿，并利用小鹿的高速移动来渗透到人类火枪和迫击炮小队的身旁进行攻击，整个战术的成败就在于暗夜的双英雄不能在压制中阵亡，而且最重要的商店也不能被摧毁。在TS的战斗中Sky就通过远程火力集中攻击商店来切断暗夜英雄的补给，使得熊猫在很长时间内无法施展魔法并治疗自己，这样的窘

境在井水消耗完毕之后更加严重。所以有时不要过多出射手或小鹿，特意多建造古树来吸引对手的火力其实也是非常不错的办法。在一些外围位置建造廉价的古树，如果人类去攻击，无疑将减轻暗夜的压力，如果不攻击，那么暗夜将获得不俗的高级肉盾来协防。如果暗夜能顺利顶过一波流的攻击，那么等到熊德完成之后，又将引来安逸的发展期，这时即使是最笨拙的力量英雄也可不间断地进行MF，而最后的结果又会像4人地图三英雄流一样，暗夜依靠两大面杀伤强人在正面战中占尽优势（图11～14）。


图12：高级熊猫的存在往往会直接让人类断了TR念头


图13：双火齐下，绝对NB的面杀伤组合


图14：大扒牙用火雨双线骚扰人类基地

最后，笔者想说一下月魔是如何防范机械猥琐流的。谈到人类VS暗夜，就不能不提著名的机械猥琐流，机械猥琐流由于特殊的发展步骤使得它注定只能是LT地图的私生子，而在其他地图上很难生效。说来也巧，Sky和Moon在06年的总共7场比赛里面硬是没有LT上的交锋，不过说到暗夜里面哪位选手最擅长对付机械猥琐流，那无疑是Moon了。Moon的“树元素围基地法”已成为所有暗夜对付机械流坦克时的标准配置——在分基地的周围建造大量的战争古树，并让他们站起来以后团团包围住基地，这样即使坦克来袭，对重甲的树元素却奈何不了，也无法找到并空袭基地，同时，树元素们却能在紧紧背靠基地之后抡起巴掌狂扇坦克。当月魔解除了坦克的威胁之后，还会在基地更深处也就是树元素们的背后建造数个远古守护者并安排几个射手在旁帮助协防来自空中的飞机，当然还有著名的单传毒液之球恶魔猎手回家一人收割飞机的经典操作。副英雄方面则会选择暗夜第一打女守望者，守望者主修刀阵和暗影突袭，作用只有一个，让SM女王可突入对手基地一人灭杀农民来打断人类的经济。月魔在做到稳固己方经济不受机械流威胁同时又不断骚扰人类的经济之后，自然在最后的决战中有足够的筹码来对付人类低级的英雄和没有经济支撑的弱势部队，决定机械流胜负的只有经济两字，谁的经济好谁就能获得最后的胜利。

结语：其实月魔对付Sky的战术没有什么特别，从整个战术整体来看还是传统的熊鹿流搭配，但经过Moon精心的英雄调整之后，这两个为不同地图而准备的战术一下变得那么狰狞。从这个结果来看，英雄的确无愧于魔兽MVP的存在，他们完全起到了决定胜负的作用。不过像大扒牙这样的冷门英雄，Moon都能想到激活并成为对付一波流的关键因素，也不得不佩服Moon“恶魔”般的大脑。P

每月烽火

CIG2006全国总决赛局域网大赛鸣金收兵

CIG2006第5届中国电子竞技大会全国总决赛于2006年12月30、31日在上海举行。经过两天苦战，在CS项目上Hacker.gaming获得全国总冠军，捧得了CS项目“金手指”奖杯，SP战队获得亚军；在魔兽项目上由来自wNv的xiaOt和FoV分获冠亚军。

G联赛·StarsWar精英赛“全明星乱斗贺岁杯”开打

继G联赛·StarsWar精英赛高校战队联赛之后，游戏风云GamesTV携手Replays.net推出了G联赛·StarsWar精英赛之“全明星乱斗贺岁杯”邀请赛，于2007年1月9日至16日在线上开打。StarsWar的几届线下比赛一向在魔兽玩家中享有良好口碑，本次比赛虽为线上比赛，仍邀请到大批明星，mYm]Lucifer、4K^ToD、wNv.FoV、wNv.xiaot、WE.IGE.suhO等均来捧场，游戏风云GamesTV通过网络和数字电视进行比赛直播，力图打造新年第一道竞技大宴。

AMD杯中国电子娱乐竞技GOC联赛全国总决赛开赛

GOC（Game of China）由中国国际网吧俱乐部联赛、文化部文化市场发展中心等单位发起，从2006年4月开始在全国18赛区全面展开预赛，历时8个多月后结束了各分赛区的比赛之后，于2007年1月27、28日在北京中关村科贸电子城进行全国总决赛。共200名选手争夺GOC全国总冠军，大赛特别邀请了韩国三星FIFA队进行中韩电竞高手对抗赛。

WC3L第10赛季总决赛与BN第4赛季总决赛在德国科隆同时打响

WC3L第10赛季总决赛和BN第4赛季总决赛这两项国外非常重要的魔兽线上比赛，将于2007年1月底的同一个星期在德国科隆举行线下的总决赛。1月23～24日进行BN第4赛季线下总决赛，1月25～28日进行WC3L第10赛季线下总决赛，两项赛事在同一个比赛场馆举行，让当地魔兽爱好者大饱眼福。P



在TurtleRock地图上人类对抗不死族的新打法

■广东 asura

对抗不死（UD）历来是各位人类（HUM）玩家所头疼的事情，在目前WAR3各个种族对抗战术已基本成型的情况下，对战UD选择3本流打法的人类玩家还是占多数的，事实证明，3本流也确实是对战UD较为有效的方法。而3本流是以强大的经济为依托，也就是说要有分矿的支持，因为单矿的3本流打法成功率不高，飞机不成形，根本无法对满魔的毁灭构成威胁。也就是说，在开矿困难的地图（诸如TR、TM）上对战UD仍然是很困难的事情。

TurtleRock（又名龟岛、TR）是时下最流行的地图之一，由于主矿点周围的矿区都由强大的野怪把守，1本速矿对抗UD在这张地图上显得很不现实，无法迅速开矿就导致3本流无法成形，也正是由于这个原因，很多HUM玩家非常惧怕在这张地图上与UD交战，在这里本人向大家介绍一个TR地图上HUM vs UD比较另类的打法，也许广大高手中早就有人就用过了，但本人还是说出来供大家参考一下，不足之处希望多多指正。


图1


图2

开局依然是祭坛→兵营→房子→房子开局，AM在最短时间内到2，升级主基地，并且骚扰DK练级，FM建议4～5个（再多了对手的Lich出来也是给人家送经验）。第一时间放下商店与铁匠铺**（如图1）**，在与对方周旋过程中一定注意保护脆弱的AM（如果2本升好之前AM就挂了……那可就完了），铁匠铺完工之后开始出火枪，2本好后第一时间雇佣火焰领主**（如图2）**，第一技能当然是小火人，之所以选择火焰领主而不是其他英雄，是考虑到他升级后所拥有的一个禁魔技能。然后开始MF附近小怪，家里第一时间放下单神秘胜地、单车间**（如图3）**，然后出2牧师、1～2女巫、2小炮。看到这里许多人应该对这个战术明白许多了：Tower Rush？没错，是Tower Rush，但又不同于对战ORC或NE时的Tower Rush。长久以来我们似乎忽略了迫击炮小队这一人类的攻城利器，迫击炮小队虽然速度慢、血量少、不易操作，但我们也应该注意到未升级的小炮也有52～64的攻城伤害值，是所有人类2本兵种中攻击输出最高的单位，在对抗UD的食尸鬼、英雄乃至建筑方面都有良好表现。言归正传，部队成型后给英雄配备3个Mini Tower，资金充裕的话各自买一小血瓶，带上3个农民伯伯就去UD家吧。前排3～4步兵，加上若干水火元素；中排大法师、火焰领主、3～5火枪、牧师、女巫；后排小炮，如果压制顺利，赶到UD家应该是他最为脆弱的时候，因为此时毁灭者形态一般是正在研究中，雕像无法变身，无法提供有效的攻击输出。退一步讲，对方单DK速毁灭，当我们进攻过来时对方已有了毁灭者，但绝对不会超过2个，3～5个火枪再加上2个对空英雄已足够。我们要做的就是不要慌张，在最恰当的位置摆下Tower，并且调整好阵形，女巫手动减速对方英雄。聪明的UD此时会躲在基地深处囤积毁灭，此时我们可以优先选择拆除对方的商店和通灵塔，如果对方建筑布局完美打不到，那么就拆他的屠宰场。一般有建造中的Tower在，UD方不敢多耗，会很快倾巢而出选择决战。此时人类要做的就是控制好阵形，农民伯伯围在塔周围时刻准备修理，火枪点射毁灭，女巫减速对方英雄，走位不好就A他，如果能把对方DK打死那么对手可以直接回家了，能将其打红躲在基地深处不出来也好，Tower一好基本就等对方退出游戏了。


图3

这一战术的特点在于，在敌人优势兵力成型之前最大程度发挥本族各兵种的特长与对方展开战斗。经本人试验，这种打法在TR地图上成功率还是比较高的。

《风色幻想5——赤月战争》两大艰辛战斗

■黑龙江　Lovefalcom

一、第2章中雷云的战爵一役 一周目且装备不足情况下攻克方法

此战虽战败也可继续剧情，但若胜利可得具有“抵抗所有异常状态功效”的神农刻纹、“提升自身六大元素抗性50%”的守护刻纹，以及“坚持毅力”的称号。

盖亚的四战爵之一，神般强大，在第一周目的游戏中由于料不到什么时候能与之一战，所以根本来不及准备好物品，但如何能在这种情况下临危不惧呢？每次都使我方队员无一生还的战斗其实只用2个人就能解决。

雷云战爵属性是风，所以风之晶体和风守刻纹的风抗功能是很有效的，但此时玩家可能没有特意为每一个角色都准备，金钱上也不允许。但其实只要一套就够了，把前几战中因情节得到的2个风之晶体和1个风守刻纹给一个同时拥有治愈刻纹的角色装备上，推荐莉可，一个能范围攻击的角色装备神行足刻纹和游侠刻纹，可使用可丽儿。

由于本战只有玩家所不能操控的费特的攻击可以对战爵造成伤害，所以其他人实际上只起一个保护作用。第一回合除可丽儿外，其余全上前对费特使用加属性点的道具，特别是疾风果子和灵巧之书（图1）。可丽儿上前杀开血路冲到战爵面前，盗取道具（图2），不要徒劳地攻击（图3）。



图1


图2


图3

第二回合开始，一起清掉所有军人后全部到后方待机（图4），莉可保护费特到前方战斗。只有2个人上前的话，战爵不会使用雷之咏叹诗这种全灭的招数（图5），所以要大胆地站到她面前，她只会使用普通攻击和能给我方留有余地的雷光一闪（图6）。最佳站位是两人一前一后的夹击（图7），这样莉可可随时对她使用破甲膏（失力粉此时效果不大）恢复二人的血，距离也绝对够。战爵每回合只会对一人连用两次攻击，若费特死去就让莉可及时使用天使之羽复活，否则时间长了尸体会消失。如果天使之羽不够多可让莉可站在战爵前面引她的攻击而让费特站在后面，可保证基本不会死。莉可的风抗性极强，所以每回合能及时补血，反复几次即可轻松快速把战爵打败（图8）。


图4


图5


图6


图7


图8

二、第7章中不屈的武人 不受伤害的轻松技巧战

希亚单挑深月三将军中的亚特拉斯，实力较为悬殊。虽然此战只要拖至一定条件即算胜利，但边跑边打的消耗战也让人颇消受不了，特别是在药品不足的情况下，所以本战要靠技巧而不是蛮干。

装备空间刻纹（必须）和神行足刻纹，称号使用荣誉骑士。开战时希亚的那段话其实是在提示玩家：尽可能避开他正面的攻势……跟他拉开距离，再伺机狙击……就一定可以赢！

首先边移动边进行普通攻击，不能走得太远，否则不能起到引亚特拉斯过来的效果，两三回合时让希亚站到楼梯口旁边的位置，他就一定会追来，站在楼梯口的位置使用破晓之刹（图9），挨过这击后使用次元跃瞬移到楼梯的死角（图10）就可以随便宰割他了。由于下一次的移动+攻击不能攻击到目标，所以他必然待机，而希亚的位置正好能用技巧够到他（图11），所以就一直不停地打至胜利吧，顶多用一次灵气药而已！P


图9


图10

图11

秘技屋

《战锤——混沌印记》作弊码 Warhammer：Mark of Chaos

在相应画面按回车并输入作弊码即可达到以下效果：

Love the Gelt #：增加金钱（#为你要增加的金钱数，在世界地图画面使用）

Strong Wind：法力作弊，在进入战斗画面之前选择单位后可用

Irresistible Force：法术冷却作弊，在进入战斗画面之前选择单位后可用

Army Creep：无敌模式，在进入战斗画面之前选择单位后可用

《彩虹六号——维加斯》武器弹药数修改 Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas

进入游戏的安装目录，打开KellerGame文件夹→Config文件夹→PC文件夹，找到KellerWeaponsConfig.ini，它就是控制武器的文件，用记事本打开，例如我们要修改SCAR-H CQC这种武器，找到[R6Game.ConfigR6AssaultSCARHCQC]这段的以下句子：

m_iDamageAt0M=45 这句表示0米距离射击的伤害值是45点

m_iDamageAt5M=40 这句表示5米距离射击的伤害值是40点

m_iDamageAt20M=35 这句表示20米距离射击的伤害值是35点

m_iDamageAt50M=25 这句表示50米距离射击的伤害值是25点

全部改成

m_iDamageAt0M=100

m_iDamageAt5M=100

m_iDamageAt20M=100

m_iDamageAt50M=100

威力修改不要超过120，其实改成90就是一枪一个了。

找到以下这两句：

m_iNormalMagSize=30

m_iHighCapacityMagSize=40

改成

m_iNormalMagSize=2000

m_iHighCapacityMagSize=2000

好了，你的武器弹匣里面有2000发子弹了。

找到以下一句：

m_bUnlimitedAmmo=false

改成

m_bUnlimitedAmmo=true

这样你携带的弹药数无限了。

最后记得进入游戏前一定要保存文件。

《无冬之夜2》队伍大小修改法

先在游戏界面下按“~”，输入“DebugMode 1”进入秘技模式。

rs ga_party_limit(X)：X就是队伍的总人数，例：rs ga_party_limit(12)，这样便可与所有队员同行（11+主角=12），注意：人太多会Lag……

问题交流

1 Q 《凯恩的遗产——嗜血狂魔》第一章最后一关的那个小泥人怎么打呀？请高手指点一下。

A 这里是练招用的，英文会提示你：“把它打飞，然后在半空中进行追击”，其实你只要用方向键再配合上“J”键发招就可以了。

2 Q 在玩《中世纪2》时，我不小心把刺客动画关了，怎么再打开呀？

A 刺客成功后会有个报告，报告中有打开/关闭刺客动画的选项，把里面的勾去掉就行了。

3 Q 在玩《中世纪2》时，为什么我安装好游戏后不能进入游戏，系统出现提示说“找不到DLL文件”，这是怎么回事？

A 这是因为你的DirectX版本过低，只要下载最新版本的DirectX即可。

4 Q 《伊苏——起源》可以窗口化吗？

A 可以，在Config里中间位置的第1个选项就可进行修改，建议使用汉化的设置程序。

5 Q 《伊苏——起源》怎样跳过片头动画？

A 把游戏目录下Release文件夹里的3个AVI文件的名字改一下，或在该目录下新建一个文件夹，将这3个AVI文件放进去即可。

6 Q 《幽灵行动3》第三关怎么炸防空导弹车？任务里要炸的两辆车我都找到了，而且在小队目录里也能看到“空中打击”的选项，怎么才能用呢？我的确是瞄准了，可具体操作是什么？

A 特定关卡里可以召唤空中打击、炮火和阿帕奇（在3名小队成员列表下面有一个炮火选项），用鼠标滚轮选择到那个选项，然后对着目标按一下滚轮键（但不能选择超出射程的目标）就可以了。P

游戏背景　魔兽世界

铁炉堡的故事
运尸队

■ [AOQ]cat

林晓：《铁炉堡的故事》继续，这次出场的是运尸队。那谁谁，这有什么可呕的，我们都会死，都需要在死后还有人为我们做一点事情，这是不可逆转的命运……

一

我从亡灵卫兵手里接过钱，把能动的不能动的一古脑都倒进墓穴里，然后赶着运尸车离开。

二

如果还有什么生意使我能多赚些喝酒钱的话，加入运尸队无疑是最合适了。这一部分原因当然是由于最近暴风城的死人增多，还有一些是自己主动躺到尸体堆里让我们一起拉到墓地里的，这种情况逐渐赠多后，人们对我们车上运送的东西有了区分：死尸与活尸。死尸是处于什么状态不必多说，活尸们则大多由不愿意再想做人类的人组成自己跑上车的。

活尸的来源复杂，最初只是一小部分走投无路或对自己同类怀着刻骨仇恨的人，他们趁我们不注意偷偷躺到尸体中装死，或本身就已奄奄一息被人当作死人扔进去。总之他们还并不属于死亡状态，趁这个机会去变成一个亡灵，想延续自己的生命或是生命的另一种状态，在这个世界上苟延残喘或寻找机会报仇。

但等发展到后来，这样的人越来越多，最后他们甚至在半路上拦截运尸车，不由分说把自己身上所带的财产塞给我们，然后迫不及待地跳上车躺到尸体中。这种事见得多了，运尸队干脆就等着人们自己找上门来后再出车。曾经有一次我拉了一整车的活尸到墓地，负责接站的亡灵见到“尸体”们全从车上自己跳下来，吓了一大跳，还以为暴风城的卫兵化装后来消灭他们。

关于亡灵们我不得不说几句，我们早知道有亡灵藏在墓地，每次我们离开后，他们就跳出来，再把我们刚刚埋下的尸体挖出来，选择将哪些变成亡灵，哪些重新埋回去。我们知道这件事，他们也知道我们知道，我们装做不知道他们知道我们知道，他们也装做不知道我们装做不知道他们知道我们知道。这样一直相安无事，直到有一天我们带着很多火把过去才把他们搞急了。

“你们不能烧这些尸体”，亡灵们说，“如果这几天没有送新的成员回去，我们就等于没有完成幽暗城的任务。”

“一个尸体一个银币。”

“我们得请示托托大人。”

“下次我们如果没看到钱，就直接烧尸体。”

然后生意就这样开始了。



三

暴风城并不是一点不知道底下的情况，他们只是管不了而已，更多时候，他们大多睁一只眼闭一只眼。除非事情已经发展到实在不像话的地步、已经不管不行的时候，行政当局才懒洋洋采取了第一个措施，但事情大多停留在这第一个措施就不再进行了，那就是：开会讨论。

暴风城行政会议时间之长，讨论之繁琐是绝无仅有的。甚至一些精灵们目睹了这种会议，对人类寿命远远短于精灵这铁一般的事实都产生了怀疑。我们都知道，精灵们并不是个很看中效率的种族，但即便他们面对这么长的会议也忍无可忍了。

问题的关键是，会议从来不会对正在发生的事情产生一丝一毫影响——尽管这期间一切正变得越来越糟。他们不断地在开会、开会、开会，等事情已糟到不能再糟的时候，他们总算才商量出一个没有任何具体实际意义、执行了还不如不执行的命令，然后派几个倒霉鬼去收尾。曾经一次有个镇子发生了瘟疫，如果早采取措施本可轻易解决。但不幸的是暴风城在开会，铁炉堡也在开会，这个事情就被压了下来，直到他们开会结束。随后他们为这个瘟疫的事召开了一个新的会议，等决定打算暂时封闭那个镇的交通时才发现，整个艾泽拉斯大陆已是瘟疫横行了。

这样就形成了一个良性循环（对我们与亡灵们来说），暴风城干的荒唐事越多，打算变成亡灵的人就越

多，我们的生意就越好，并且我们是从人们与亡灵手里收双份的钱。例如一个人打算去变成亡灵并找到我们，我们就向他收取至少一个银币，但这只是负责把他送到亡灵们手里，至于他最后究竟是否能变成亡灵，那不关我们的事。而当我们把人们送到墓地后，再按人头向亡灵们收钱。现在我们的职业充满了乐趣，你经常会看到这样的景象：一群人坐在运尸车上吹吹打打、唱着歌向墓地前进。

这种日子进行了一段时日后，墓地呈现出一派繁荣景象。我们运送新的“尸体”赶到墓地时，发现还有上次及上上次运送到这里来不及变成亡灵的人们正在与亡灵卫兵喝酒狂欢。对此亡灵们的解释是：他们的接收能力远远小于要求加入的庞大群体。

“你们不是把其中一部分直接召唤成傀儡么？”

“为了缓解压力确实是这么做的。”

“那为什么还不那么做？”

“召唤仪式是很浪费魔法的，亡灵巫师们连续工作，需要补充魔法值。”

“难道他们自己不能做魔法水？”

“你为什么不看看现在的景象。”亡灵卫兵指着几乎已经变成了狂欢节的墓地说，“我们停下一会，这群家伙就抱怨，如果你看到长长的队伍排在面前就会明白。”

“你的意思是让我们从暴风城里买魔法水给你们带来？”

“我们又不是不付钱！”

“可我们之间毕竟在打仗！”

“生意是生意，打仗归打仗！”

“但我又不知道你们的信誉如何。”

“信誉？人类居然也配谈信誉！这世界上任何一个种族的信誉都要比人类好得多！”

四

我们能在暴风城建立起一个新的经济体系，完全是由于来自墓地那方面的强烈需求决定的。参与到这个新的经济体涉及到各行各业的人：杂货商、酒店老板、裁缝、魔法师、铁匠、面包师等，最后连暴风城的银行也一脚插了进来——他们直接接手亡灵们的付款工作。程序是，无论亡灵们需要什么，只要是在暴风城里采集的，可直接由暴风城银行先行支付，然后银行将所有费用统计出后交给我们，我们的运尸车到达墓地将货物与尸体卸下后，按照清单向亡灵收钱，然后带着钱回城，将银行预先支付的钱还给银行——甚至还可带些利息。即便是这样，余下的钱仍够大家富足很久的。

亡灵们并不是非要从我们手里买这些不可，正如他们本可以自己做魔法水一样，一切所需物品都可从幽暗城运过来。但一是路途遥远，二是不太安全（毕竟部落和联盟仍属于对立状态）。这样公然做买卖更出于亡灵们对效率的体现：一切就地取材。

等我后来再赶到墓地时，发现那里已经支起很多帐篷——可供休息的棺材太少，活人又不太喜欢总和尸体睡在一起。整个营地喜气洋洋，人们怀着羡慕的表情望着每一天成功变成亡灵的家伙，这就给了他们更多继续等下去的希望，我猜他们这辈子似乎都没遇到比这更开心的事，对大多数人来说，简直就是解脱。人们高兴地回忆起，著名的亡灵托托当初是怎么变为巫妖的，这就产生了更大的动力。幽暗城方面也很清楚实例的宣传效果，但没多久他们就发现这其实是多此一举。人类对新存在状态的热衷远超出他们的意料，以至他们后来怀疑，之前不死族与燃烧军团的失败一定是由于严重的内讧引起而不是什么所谓的兽人、人类与精灵的联军。

五

按照我这一生所见到的生物来说，除了猪和老鼠，繁殖最快最多的就是人了，前两个种类由于各种原因大多属于被追捕与被支配的地位。其实人类也差不了多少，绝大部分人的命运与猪和老鼠没什么区别——甚至可能更坏些。

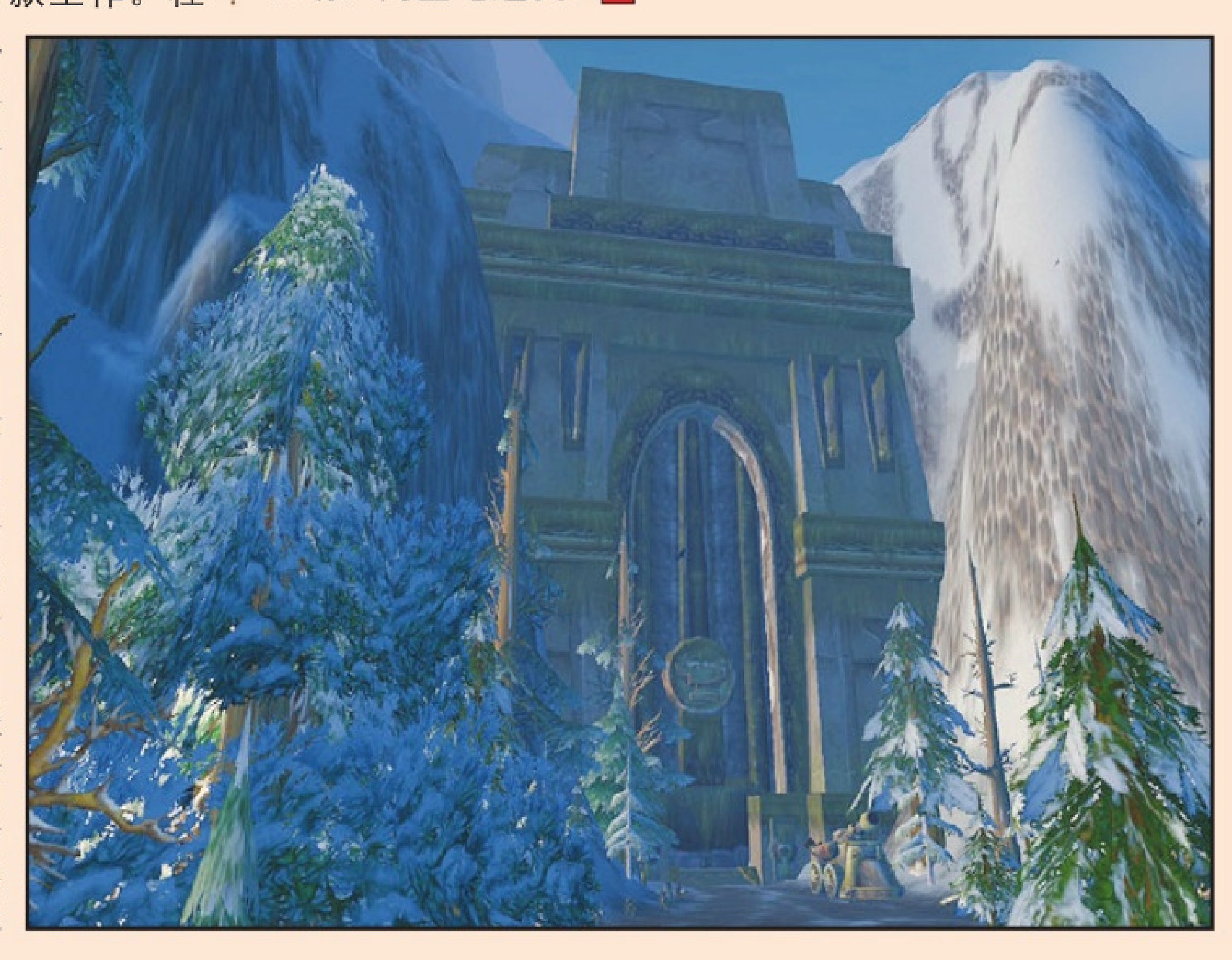
亡灵们与人类一样扮演着追捕与被追捕的双重角色，敌人不光来自其他种族，更有同种族的威胁，如同我们既要消灭亡灵，又要收拾血色十字军一样。亡灵们既要对付人类，又要应付来自巫妖王那一派亡灵的威胁。在我们眼中，亡灵就是亡灵，被遗忘者也好，巫妖王的部下也好，都是亡灵，没什么区别。正如在亡灵眼中看到的，无论我们还是血色十字军或是强盗，都是人类——尽管这些同类彼此间一见面就大打出手。

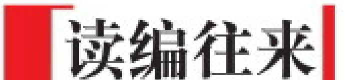
但如果粗略算起来，我们与亡灵的区别也不过是多一道仪式或吃了什么不干净的食物而已，我们对亡灵的厌恶更多来自形象的丑陋，但如果换一个角度来看，我们才是丑陋的。运尸队就是由不少这样的人组成：对他们来说，尸体才是洁净的，他们宁愿与尸体为伴也不想和活人打交道。

所以无论是暴风城还是铁炉堡，联盟在人口激增时无意识地为部落送去了援军，因为那至少还原了丑陋的本来面目，不必再贴一层美丽的皮。

六

我把能动的与不能动的尸体全部扔上运尸车，吹了声口哨，向墓地进发。



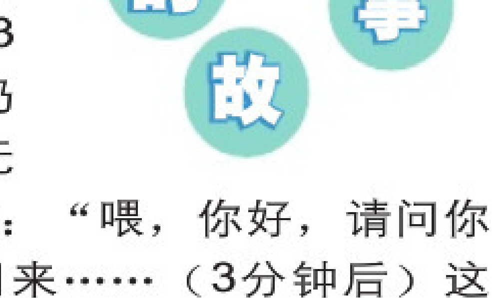


林晓：这期杂志出版的时候，正好是中国传统的新春佳节。2007年农历时逢猪年。早先传言2007年是60年一遇的金猪年，这一年生的宝宝是金猪宝宝，运程好，有福气，因此不少准父母们争相把孩子的出生时间锁定在2007年。其实2007年是农历丁亥年，“丁”五行属“火”，所以2007年是火猪年！可我的前同事小虫却说2007年是土猪年。火猪，那不就是烤猪嘛……土猪，那是野猪啊……我暴走……

恭祝读者朋友新春快乐，猪年大吉，心想事成，好运双双！



林晓接电话



某日，编辑部某编辑座位上的电话狂响……3分钟后，仍然狂响……仍然……响……林晓JJ大无畏地冲了上去，拿起电话：“喂，你好，请问你找谁……他一会儿才能回来……（3分钟后）这件事情我会转告，不用谢。我是谁？我是接电话的。”

旁边一干小编无不汗颜。

又某日，林晓JJ办公桌上电话响。

林：“喂，您好，这里是《大众软件》编辑部。请问您有什么事情？”

电话：“啊，我是山东的，我现在在北京，你们有过刊吗？”

林：“过刊有啊，您需要哪一期？”

电话：“都需要啊，哪期都要。”

林：（感动中，太好的读者啊）“是过刊就可以了吗？您需要所有的过刊？”

电话：“是啊，所有的我都要。”

林：（疑惑，还是问清楚比较好）“是每本过刊都要一本？还是有多少要多少？”

电话：“有多少要多少！”

林：（难道是慈善机构捐助农村图书馆，有多少要多少怎么也不像是普通读者啊）“请问，您要这些杂志做什么呢？”

电话：“我是造纸厂的。”

……黑线。几秒钟后，林晓镇定下来，尽量保持声音的平稳：“这个是不行的，我们有少量的过刊，但是要留给需要的读者。”

电话：“你们有多少过刊呢？”

……纠缠5分钟。

林：（坚决）“真的我们没有杂志给你。”

电话那头沉默3秒钟后，问：“你们是什么杂志？”

林晓挂断电话，昏倒中。P



责编悟语

责编之抒情篇

■Artec

亲爱的读者朋友们，我想死你们啦！

在下本是硬件栏目一小编，蒙主编大人赏识，放了一任责编，今日恰好任满，特来给各位读者大爷作揖。其实当责编一点也不辛苦，我最近看到有人说“责编杀手”长“责编杀手”短的，当责编嘛，自然责任会大一点，工作会多一点，偶尔加个夜班也是理所当然的事情，没什么大不了嘛，不能动不动就找借口推卸责任。实际上，我是没有发现编辑部内有什么“责编杀手”，起码我这期就没有这样的人嘛，这都是一些别有用心的人搞出来破坏编辑部团结的阴谋。

说起来我最喜欢的是出片周之后的那个周末了。周五的晚上洗个热水澡，美美睡上一觉，任凭周六中午的阳光轻抚过肩头一直晒到屁股上……如果不是北京的冬天总是刮着大大小小的风，像最近这样一连七八天放晴，我一定会出去兜一圈——我那车还是不错的，中置“引擎”后轮驱动，真皮座椅还带敞蓬，前后两变速器加起来一共21档，加上26英寸的超大铝合金轮毂，前后通风制动碟，全车轻量化设计，只要能蹬到每分钟5600转（按减速比1:1算），时速将接近700公里/小时，很有希望突破音障呀——就是冬天开它出去兜风有点凉了。

其实不能出去兜风也没什么不好，这样的日子待在家里最能体会到温暖的含义，一杯清茶，一块面包，一本好书，就着从阳台斜射而入的阳光，一个上午的时间就这样无知无觉消化在腹中——即使有一只体重超过6kg的肥猫隔着被子压得你腿脚酸麻……当完责编，真好！P

印象大软



信手一翻就翻到了《雷曼——疯狂兔子》，截图配文的形式非常招人喜欢，让人立刻有想玩一把的冲动。但令人遗憾的是2007年“攻城略地”中提到的游戏都没有电脑配置单，我认为在告诉读者如何打通游戏的同时，告诉他们需要什么样的配置才能使游戏运行流畅也同样重要，而且我觉得应该有两份配置单，一份是最低需求，另一份则是以最好效果并能流畅运行的配置，这样我们就可根据自己电脑的性能来选择游戏。（刘世俊）

这期居然看到了仙剑四的消息！天啊，我等了那么久。可只有两页，真不过瘾啊，而且要到暑假才能玩到……还有，这期的专题策划也不错，很好看。（爱灵成痴）

《体验未来》一文，也许真的代表了未来游戏的走向：从奔腾到酷睿，从DOS到Vista。在硬件与软件飞速发展的今天，游戏所能模拟的现实度也在以同等的速度提升着。从小时候玩的打仗到《德军总部3D》再到MAJOY，从TRPG到《银翼杀手》再到真人角色扮演，也许进化真的是一个螺旋上升的形式呢，只不过，每一次的回归都是一种质的飞跃。

现实与虚拟的完全交融是每一个游戏玩家的梦想吧，以前在科幻小说里看到那些实景模拟头盔，全身感应服之类的总觉得它们很遥远，但现在，也许它们就是不久的将来。（张思昊）

林晓：2007年04期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

征集令 我给论坛起名字

在这个新春佳节里，作为《大众软件》官方论坛的晶合后院，也将打扫屋舍，以新面貌迎接新老朋友。改版后的晶合后院将专注于杂志本身，为读者提供一个和谐的读编交流场所。为了与以前的后院相区别，现特征集论坛名称，要求名称为中文，简洁易懂，朗朗上口，并且与《大众软件》有关。**来信请邮寄至：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 林晓收，邮编100036，**请在信封上标注“我给论坛起名字”。**E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，**主题为“我给论坛起名字”。名字一旦采用，必有重谢。



图案大家猜 2期



林晓姐姐：您好！今天就买到第2期杂志，感到有些意外。不过看到第124页“读编往来”右上角的绿色图案竞猜，又感到买得早就是好，希望能赶上前10名。如果把去年一年杂志按顺序叠放在一起，那么杂志的侧面就会拼成杂志上呈现的那幅绿色图案。我记得有个专门的名词表示杂志的侧面，记不太清楚了，但每年的大软侧面都是一幅很有意思的图片，看到后有一种集齐一年杂志的成就感。最后祝您工作顺利，身体健康！（天津 刘承）

林晓：这个绿色的图案究竟是什么？对咱们大软的读者真是一点难度都没有。这不，杂志才上市，我就收到了答案——2006年全年《大众软件》的书脊图案！按照收信时间顺序（E—mail很快呢）排列的10位读者将各得到读卡器一个，获奖名单如下.

天津 刘承	天津 王彪	上海 杜明	北京 王欣楠
北京 王泽雷	河北 齐天圣	天津 韩世麟	江苏 王楠
辽宁 李至刚	吉林 CrazyBOY		



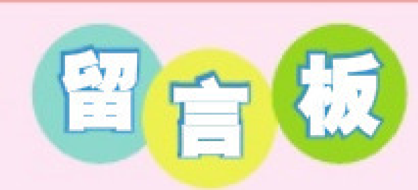
订阅信息

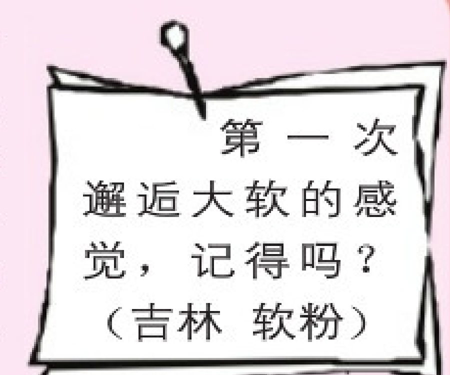
杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：（010）—88118588—8000。



“网络时代”栏目长期征集网络热点话题，要求话题特色鲜明，或新颖或有趣或尖锐。话题请用200字左右交待清楚，发信到phair@popsoft.com.cn。一经采用，编辑部将对提供话题者予以奖励。







林晓：来自成都的王济民，谢谢给我们寄来的“新年快乐！”浙江的溪风，高中要结束了吗？寄来的《风逝》看过了，很不错的内刊啊，继续努力，建议你再做的时候有一个主题，围绕这个主题编辑内容会更精彩。由读者自发组织管理的QQ大软Fans的1群已经达到人数上限，请大家去2群或3群（大众软件－FANS之家②：34247670，大众软件－FANS之家③：24356865）。甘肃天水的李遥同学问怎么保存好刊花，要不存一年丢了怎么办，还有同学很关心刊花集齐后怎样才能换取礼物。建议你把每期剪下的刊花都贴在一张纸上，这样24个刊花集齐后，把贴刊花的纸寄给我，我就给你寄礼物！



河南 王勇

林晓姐姐，近期打算配置一台4500元以下的电脑，用来娱乐和学习，能不能给个配置单？

林晓：有这样要求的读者挺多，于是硬件编辑Artec大笔一挥，就给出了两张性价比不错的配置单。

方案一

主板：华硕P5GZ—MX，699元
CPU：Intel Celeron D 331 2.66GHz（775LGA散），350元
风扇：AVC奥古斯都，55元
显卡：主板自带，0元
内存：金士顿512MB DDR2 533，需配备2条，800元
硬盘：希捷160GB 酷鱼7200.9/8MB，460元
机箱：金河田 飓风8197，288元
电源：机箱自带，0元
光驱：先锋DVR—111CH，299元
键鼠：优派 极速派对II CP1210，80元
音箱：麦博B—55，45元
显示器：明基T705，1360元
总价：4436元

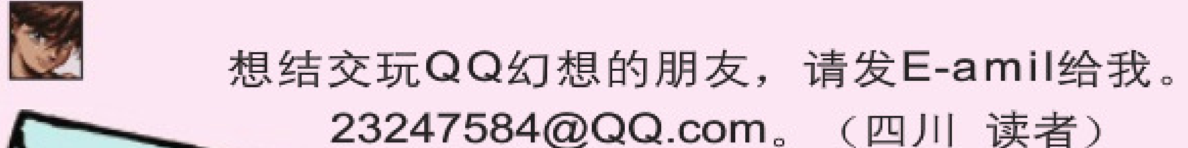
方案二

主板：技嘉GA—M51GM—S2G，690元
CPU：AMD Sempron闪龙 2800+（AM2散），400元
风扇：九州风神SNOWMAN章鱼K88，68元
显卡：主板自带，0元
内存：金士顿512MB DDR2 533，需配备2条，800元
硬盘：希捷160GB 酷鱼7200.9/8MB，460元
机箱：金河田飓风8197，288元
电源：机箱自带，0元
光驱：先锋DVR—111CH，299元
键鼠：优派 极速派对II CP1210，80元
音箱：麦博B—55，45元
显示器：明基T705，1360元
总价：4490元

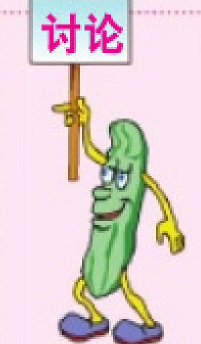
我现在已成为一名教师，过去为如何躲着去网吧头痛，现在变成为去网吧抓学生头痛。希望《大众软件》经常提醒学生和未成年人少去网吧。（山东 读者）

林晓：这个事情很重要，学习的时候就学习，专时专用才是对自己负责任的态度。

想结交玩QQ幻想的朋友，请发E-amil给我。23247584@QQ.com。（四川 读者）



林晓：正好，这儿还有一位在四川的朋友，2区千年之魂，瞧他的广告词——让我们一起复兴伟大的法门吧！让我们一起找回昔日的荣耀吧！他的QQ是365844329。



林晓姐：我给你发这封邮件时心情比较复杂，因为我是大软的铁杆Fans读者，也是个爱摆弄电脑的超级发烧友。说来爱上电脑也是大软的功劳。我在1998年时候有幸接触大软——那时在一家网吧玩游戏，网吧老板递给我一本《大众软件》，让我这个平日不爱看书的大老粗着实晕了一把。我粗略翻了一下，突然发现了其中的古墓攻略！详细的过关解说让我通了全关，我太高兴了！也就是这个偶然的机会让我一发不可收拾，从此就成为《大众软件》的忠实读者，一买就是买到现在，而且期期都买。月初月末，等待新一期大软到来，希望有新的收获，这已经成为我生活的一部分。到了2007年，听说大软要改版，我很是兴奋，是不是更全面更精彩了，可等来的却是本刊改革的“精华版”，全彩页，还有价格上的变动。是的，更精华更优惠，我却觉得内容没有以前详细了，信息也没有以前完善了，120多页还没有看过瘾就没有了，总是缺少点什么，很是不适应。我不喜欢现在的改版，我该怎么办？

林晓：改版以后，赞扬和批评的信件我都没少收。这里选择一封非表扬信件，是想和不太理解我们改版意图的朋友们交流一下。在是本杂志就恨不得涨价的今天，我们选择降价，逆流而动，需要很大的勇气以及真正从读者出发思考的角度。减少信息，是因为网络媒体的发达，信息更新速度远远快过平面媒体，等我们的新闻印刷出来，早已成为旧闻。我们要给读者更多的是专业的深入分析、综合评测和内幕揭示，是一种生活方式和理念。希望能得到Sany5c1等读者你们的理解和支持。



01期捉虫奖

林晓您好！2007年的大众软件今天我已经买到了，总体来说不错，打分100分！可美中不足的是，在01期45页上“Palm”框中旁边的插图3和插图4好像颠倒了吧！我希望“捉虫”奖能在不久的将来消失，同时也希望大众软件能越办越好！（luzhengyu65466777）

林晓：01期45页上的插图3和插图4确实颠倒了。谢谢这位读者，希望如他所愿，“捉虫”奖能在不久的将来消失！

获得01期捉虫奖的读者将获得05期《大众软件》一份，他们是：

江苏	邹飞	陕西	孙睿
河北	王智锦	上海	卢征宇

林晓：好吧，为了你节约邮费，帮助中国邮政提高工作效率，你可将以下的所有活动答案都写在一张纸上，但请一定写清楚活动名称以及你的通讯地址和姓名。来信请邮寄至：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 大众活动收，邮编100036**。鼓励你用E-mail参与活动，这样还可节省我们越来越稀缺的纸张，E-mail给**linxiao@popsoft.com.cn，主题为"04期大众活动"**，你就可能得到我们为活动准备的礼物，但是请你一定要在邮件中写明你的联络方式和真实姓名。本期大众活动截止日期是2007年3月1日。

连邦软件商城 shop.8844.com有奖调查

连邦软件商城shop.8844.com是中国最大的正版软件商城，提供各类的软件，包括企业级产品、杀毒防毒软件、翻译学习类软件、游戏、共享软件等。现在连邦软件商城正在进行一系列的优惠活动，你的回答将有助于我们更好地服务于广大消费者。

参与者将有机会获得价值380元的"雨过天晴"办公系统恢复软件一套。

问题：

1.你是否在网上购买过软件？

A：经常购买　B：有时购买

C：只买过一次　D：从来没买过

2.如果你需要在网上购买软件，会选择哪家网上商城？

A：卓越　B：当当

C：华军　D：连邦8844

3.在选择网上商城时，该商城具备哪种特质最吸引你？

A：优良的口碑　B：齐全的商品

C：快速优质的送货服务

D：其他（请说明）

4.你会在网上购买哪类软件？（可复选）

A：杀毒防毒 B：操作系统及办公软件

C：游戏及点卡　D：实用工具

E：企业应用软件 F：教育学习

G：网页制作类软件　H：外语相关

I：其他（请说明）

5.在网上购买软件，除货到付款，你最会选择哪种支付方式？

A：邮局汇款 B：银行转帐

C：网上支付 D：其他方式

6.你会在网上一次性的花费多少钱购买软件？

A：100元以内　B：100至500元

C：500至1000元 D：1000元以上

7.商城的哪种促销方式最吸引你？

A：买一送一　B：抽奖

C：购物返点　D：其他（请说明）

8.你听说过"软件在线发行"吗？

A：听过，很认可这种发售方式

B：听过，但不太了解

C：没听过，但想了解一下

D：没听过，也不想了解



《无冬之夜2》调查



由北京星空娱动科技有限公司发行的顶尖奇幻大作《无冬之夜2》将于本月隆重上市。《无冬之夜2》是一款基于龙与地下城3.5版规则的欧美RPG，自宣布研发以来一直广受关注，在国外上市后更是得到权威媒体的高度评价。这款重量级的作品不但画面精美、音效逼真，更具备高度的游戏性、生动的单机剧情，此外游戏还附带了功能强大的游戏编辑工具，相信它在国内的上市必能使玩家的春节生活更加丰富有趣。

奖品为：《无冬之夜2》正版软件

问题：

1.《无冬之夜2》是基于第几版规则的RPG大作？

A 龙与地下城3.5版规则　B 龙与地下城3.0版规则

C 龙与地下城2.5版规则　D 龙与地下城2.0版规则

2.《无冬之夜2》的游戏开始于？

A 游戏开始于暗影之王的城堡　B 游戏开始于未知的区域

C 游戏开始于Mere of Dead Men　D 游戏开始于无冬城

3.《无冬之夜2》里不出现以下哪个？

A 战斗伙伴　B 一座城堡

C 各类怪物甚至龙　D 坐骑

4.《无冬之夜2》的职业种类极其庞大，以下哪个不是格斗职业

A 野蛮人　B 武僧　C 牧师　D 巡林客

了解3G，获取@3G.CN幸运信箱

通过手机WAP网络，超过2200万的手机用户们正在做同一件事——用手机登录3G门户（3G.CN）来获取第一手的网络信息。3G门户是国内最大的无线互联网门户网站，有30多个频道，包括新闻资讯、体育赛事、娱乐八卦、星座时尚、动漫Flash、粉丝家族、游戏竞猜等，应有尽有，全部都免费！你还可提前享受到3G时代的手机在线看电视、在线听音乐等随时随地的视听，非常过瘾。

从现在起，3G门户推出 @3G.CN全新手机邮箱——设置好POP接收，不管是新浪、网易、Hotmail……各种信箱都能收发自由，并实现附件下载。最特别的是可在手机和电脑上同步收发，还将支持Word文档转换、附带网络U盘、短信通知等功能。

本刊及3G门户携手特在本期内向所有读者赠送普通的3G信箱，**信箱注册验证码请见本期杂志的读者回函卡**。另外，我们还随机在杂志中放置了**3万份价值188元的VIP邮箱**，特惠给《大众软件》的读者。

邮箱开通步骤

1.确定手机开通上网功能，未确定者请致电本地10086。

2.进入"功能表"，选择互联网（网络服务/WAP）。

3.选择地址，输入网址3g.cn，登录3G门户；

4.进入邮箱频道，输入"掌上邮"卡上注册码，获得手机邮箱。

5.选择"菜单"，将当前页设置为"书签"，随时掌握你的E-mail。

提示：未开通GPRS流量包月者，收发邮件会有部分流量费，3分钱/kB，GPRS套餐价格一般为5元10M、10元25M、20元100M等，详情咨询本地10086。

百年大计，安全第一



■晶合实验室 星尘

当大家都在准备迎接Vista到来的时候，却突然发现自己的WinXP系统中毒了，被流氓软件骚扰了。没办法，Vista还没来，XP薄弱的安全性能确实靠不住。那么，借助于安全软件吧。

想当年Win98频繁蓝屏，于是大家转投于更稳定的Win2000；Win2000偶尔蓝屏，大家又把注意力放在WinXP上。如今号称非常安全的Vista已经到来，正巧用户受到各种病毒和恶意软件的侵扰，很难不让人以为这是在为Vista的推广做铺垫。

同时我们的榜单也出现了这样的奇景：前3名全是刚升级的安全类软件，而前5名中有4款安全软件，以前位居前5的娱乐应用类软件只得委屈地排在后面。毕竟当病毒或恶意软件出现时，所有用户都顾不上什么好用好玩的软件了，首要任务变成了与病毒作斗争。虽然近段时间没有全球性的病毒泛滥，但小范围的反病毒斗争却愈演愈烈，可谓是“大病不犯小病不断”。国际知名的杀毒软件厂商不少，但由于购买和服务不便，以及很多具有明显地域性的病毒出现，反倒使得国内的安全软件大受欢迎。

一直以来，国内的杀毒软件以金山毒霸、瑞星杀毒软件和江民杀毒软件三大巨头占据主要市场，近几年趋势科技也开始注重大陆市场并取得成效，但暂时还不能与前面的巨头并列。不过这次上榜的杀毒软件却只有瑞星杀毒软件和金山毒霸，江民杀毒软件还需要加油。

虽然安全软件还是以正规企业制作的最值得信赖，但由个人制作的木马克星却以老资格的木马查杀工具位居榜单第3位，而其他老牌的共享软件Windows优化大师、超级兔子魔法设置等都列于榜单之上，可见国内的共享软件也是非常成功的，只是还缺乏具有创新功能的新鲜血液。

安全类软件排名突然升高，也有新年新版本发布的原因。按照惯例，杀毒软件每年进行一次大的更新，注重电脑安全的用户自然也要将注意力放到这方面。如今杀毒软件的病毒库更新速度已经渐渐跟不上病毒变种的发布速度了，因此各杀毒软件公司都提出了根据可疑文件行为智能判断病毒的概念，只可惜还不够成熟，准确率较低。

由于编辑部也有数台电脑中毒，我们的老编Say痛下决心要与病毒一决雌雄，通过3个夜晚的斗奋，总算大功告成（什么？你说星尘哪里去了？哦，那时候他也在与病毒作斗争——不过是流感病毒）。

我们的大漠小虾同学居然也中了著名的“熊猫烧香”病毒，于是大家济济一堂围着小虾欣赏那熊猫烧香的动画，使得小虾倍有面子。这个病毒会感染所有的EXE文件，并能在内网中迅速传播，危害甚重，而要手动清除简直不可想象。不得已小虾只好借助专杀工具，花了半天时间才清除干净。

然后Say开始感慨现在的病毒真是无所不用其极：以前的病毒多数只是一个文件，所做的破坏多半只是扰乱一下系统；现在的病毒专门针对杀毒软件、私人文档和所有可执行文件，还到处制作自己的备份妄图死灰复燃，手动查杀起来难度实在是大。所以即使有一定的计算机知识基础的用户，仍然是有必要安装杀毒软件的。

这次的榜单从一个方面说明了目前病毒确实越来越泛滥，对日常应用造成了较大影响，所以大家才会如此关注反病毒软件。另一方面，也因此大家要一起关注电脑和网络安全，多学习一些安全技巧和经验，才能降低中招风险和损失。

除了安全类软件在榜单中崛起外，还有一个特点就是许久不更新的2款游戏类的软件“金山游侠”和“变速齿轮”居然也能长久屹立在榜单上，在这目前不进则退的网络环境下确实奇特。当然，主要是两者都是非常经典的软件，而更重要是没有替代的类似软件出现。到底是没有新软件出现说明单机游戏的没落，还是以二者在榜单上屹立说明单机游戏长盛不衰？我也无从知道答案。P

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。





热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Thunder（迅雷）5.5.3.264	2 604 764
2	BitComet 0.819	2 576 508
3	腾讯QQ2006正式版	2 422 396
4	千千静听4.6.9圣诞特别版	2 179 179
5	Windows Media Player 11 11.0简体中文正式版	2 174 886
6	腾讯QQ2006珊瑚虫集成版4.5.4a	1 724 424
7	暴风影音6.12.27	1 699 096
8	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.2.215正式版	1 676 748
9	FlashGet 1.80.1简体中文正式版	1 618 488
10	WinRAR官方中文正式版3.62	1 595 392

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年1月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	1852	↑	北京瑞星公司
金山毒霸	2007	2	1654	↑	金山公司
木马克星（iparmor）	v5.51	3	1637	↑	罗建斌
Windows优化大师	7.67Build6.1204	4	1508	○	鲁锦
天网防火墙Athena2006	V3.0	5	1470	↑	众达天网技术有限公司
Real Player	10.6中文版	6	1339	↓	RealNetworks
Media Player Classic	6.4.9.0	7	1284	↓	Guliverkli
金山游侠	V	8	1250	↓	金山公司
WinRAR	3.62	9	1197	↓	Eugene Roshal
超级兔子魔法设置	7.93	10	1133	↓	蔡旋
BitComet	0.76	11	1051	↓	RnySmile
金山快译	2007	12	1008	↓	金山公司
新浪UC	V2006	13	945	↓	新浪UC
金山词霸	2007	14	873	↓	金山公司
紫光华宇拼音输入法	V5	15	808	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
网际快车	1.80	16	745	↓	JetCar软件工作室
Windows Media Player	11	17	736	○	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	680	○	东石软件公司
Maxthon	2.0 Beta2	19	554	○	MySoft Technology
变速齿轮	0.45	20	431	○	王荣



FORGOTTEN REALMS
无冬之夜
NEVERWINTER NIGHTS
2
被遗忘的国度，无法遗忘的传奇！
百兆带宽、双线战网24小时开放，任您高速畅游！
正版用户不仅可以享受中文补丁终身免费升级，更可以优惠价格购得资料片！
附送2007年精美主题台历和书签一套，更具收藏价值！
英文版+汉化补丁　奇幻角色扮演
支持联机 1DVD+1CD　史诗传奇价 78元　春节贺岁上市
星空娱动
会员俱乐部
开张啦
横冲直撞
CRASHDAY
简体中文版　赛车竞速　1CD　狂野领军价 58元　热卖中
即时战术流派
超高水平的经典佳作
赏金奇兵2
库珀的复仇
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE
简体中文版　即时战术　1DVD　西部狂野价69元　热卖中
星空娱动
北京星空娱动科技有限公司
Star Interactive Technology Co., Ltd.
通信地址：北京 100101 信箱 209 分箱，
北京星空娱动科技有限公司收
电话：8610-84843044
传真：8610-84848463　信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网站：http://www.sunnyinteractive.com.cn/
Spellbound
OBSIDIAN
entertainment
moon byte
studios
Licensing by:
Hasbro
Properties Group
ATARI

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN